100 % KAUFBERATUNG

GÜNSTIGSTES MAGAZIN MIT VOLLVERSION!
PC, PLAYSTATION2, XBOX & GAMECUBE

VIDEO GAMES AKTUELL

SEPTEMBER 2004

nur 1,99 EURO MIT CD!

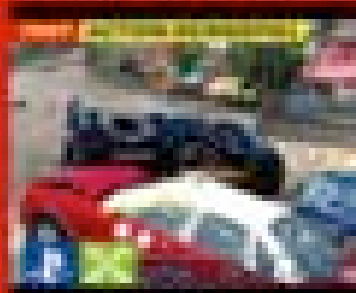
VOLLVERSION! SWAT

Taktik-Shooter! KOMPLETTES SPIEL!

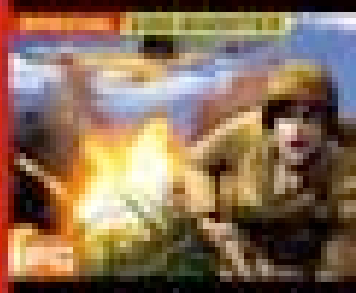
DOOM 3

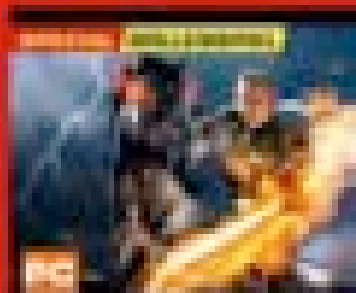
TEST + CHEATS!

SPLINTER CELL 3 CHAOS THEORY



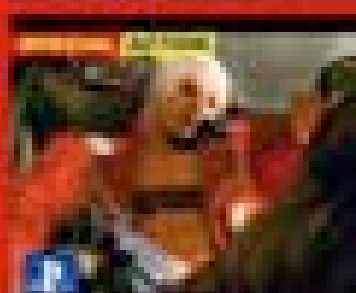
Enthüllt: So genial spielt sich Sam Fishers Comeback!





MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

BURNOUT 3



EVERQUEST II

DEVIL MAY CRY 3

TIPPS & TRICKS: DOOM 3: WAFFEN, LEBEN, EXTRAS – ALLE CHEATS! SPIDER-MAN 2 KOMPLETT GELÖST! U.V.M.

€ 1,99

VIDEO GAMES AKTUELL VOLLVERSION

SWAT 3
CLOSE QUARTERS BATTLE

SWAT 3
CLOSE QUARTERS BATTLE

VOLLVERSION PC CD-ROM

Kampf dem Terror: Sie haben das Kommando über die besten Cops der Welt.

HANDBUCH

Das ausführliche Handbuch zu "SWAT 3" ist als Acrobat-PDF-Dokument auf der CD-ROM enthalten. Öffnen Sie das CD-ROM-Verzeichnis im Windows-Explorer. Wechseln Sie dort in das Verzeichnis "\Handbuch". Hier finden Sie die Datei "SWAT3.pdf". Um diese Datei zu öffnen, benötigen Sie den Acrobat Reader (kostenloser Download unter www.adobe.com).

Das Handbuch liefert neben der Spielanleitung viele Hintergrundinformationen zu allen einsetzbaren Spezialwaffen und Extras.

▲ **PDF-DOKUMENT:** Mit dem Acrobat Reader holen Sie sich das Handbuch auf den Bildschirm.

▲ **UMFANGREICH:** Das Manual beschreibt detailliert alle Funktionen und die Steuerung des Spiels.

SYSTEMANFORDERUNGEN

IBM- oder kompatibler PC
CPU: Mind. Intel Pentium 233 MHz
Betriebssystem: Windows 95/98/98 SE/ME/2000/XP
Festplatte: Installation benötigt ca. 450 MB
RAM: Mind. 32 MB
Grafikkarte: 800 x 600 SVGA, Hi-Color (16-bit) mit 4 MB
DirectX 6.1 (auf CD-ROM enthalten) oder neuere Version wird benötigt
Audio: DirectX-kompatible Soundkarte erforderlich
CD-ROM-Laufwerk: 4x Speed oder schneller
Maus/Tastatur: 100% Microsoft-kompatibel

INSTALLATION

Legen Sie die CD-ROM in das CD-ROM- bzw. in das DVD-ROM-Laufwerk ein. Ist die AutoPlay-Funktion unter Windows aktiviert, erscheinen automatisch Start- und Installationsmenü.

▲ **INSTALLATION:** Nach dem Einlegen der CD-ROM gelangen Sie direkt zum Installationsmenü.

Sollte die AutoPlay-Funktion des Laufwerks deaktiviert sein, öffnen Sie bitte das Verzeichnis der CD-ROM im Windows-Explorer. Doppelklicken Sie dort die Datei "Setup.exe", dann kommen Sie in das Installationsmenü.

Die Installation des Spiels braucht mindestens 450 MB Speicherplatz auf der Festplatte. Denken Sie bitte daran, zum Spielen immer die CD-ROM ins Laufwerk einzulegen. Beim ersten Spielstart wird die Registrierungsnummer abgefragt:

XEP5 CAB8 RUP5 JUR6 4726

▲ **REINSURFEN:** Weitere Informationen und Updates finden Sie unter www.sierra-swat.de.

SPIELSTART

Nach der Installation starten Sie das Spiel einfach über die Verknüpfung in Ihrem Startmenü. Bitte legen Sie den Datenträger zuvor ein.

VGA wünscht Ihnen viel Spaß bei den folgenden spannenden Einsätzen!

VOLLVERSION PC CD-ROM

SWAT 3 CLOSE QUARTERS BATTLE

SWAT – diese Buchstaben stehen für das härteste Sondereinsatzkommando der LAPD.

Mit "SWAT 3" erleben Sie eine taktische Polizei-Simulation, die es in sich hat. Aus der Ego-Perspektive durchsuchen Sie systematisch jedes Gebäude oder erteilen den Befehl zum "Eindringen und Säubern".

Die Entscheidung über das Vorgehen liegt ganz bei Ihnen, schließlich sind Sie der Anführer eines fünf Mann starken Sondereinsatzkommandos der Polizei von Los Angeles. Mit List, Taktik und dem richtigen Tastendruck steuern Sie jeden Schritt Ihres Teams. Sie werden mehr als 100 Personen treffen – und jede davon wird anders auf Ihre Aktionen reagieren.

Sie wählen zwischen Missions- oder Karriere-Modus und durchkämmen 16 aufregende Szenarios. Im Karriere-Modus hängen die nachfolgenden Missionen vom Ausgang der gerade gespielten ab. Sind Geiseln befreit worden? Konnten die Terroristen verhaftet werden?

"SWAT 3" lässt Ihnen viele Möglichkeiten, eine Mission zu beenden. Sie durchsuchen systematisch die Umgebung, brechen Türen auf oder suchen sich eigene Wege zum Zielobjekt.

Sie können ebenso wie Ihr Team eine große Auswahl an authentischen Waffen und Ausrüstungsteilen nutzen.

In Zusammenarbeit mit aktiven LAPD-SWAT-Beamten und dem früheren LAPD-Polizeichef Daryll F. Gates ist mit "SWAT 3" eine optimale Kombination aus Taktik und Action gelungen.

▲ **TREFFER:** Wenn Worte nicht helfen, müssen Waffen sprechen.

▲ **TAKTISCHES BALLERN:** Verbrecher stellen, Gefangene befreien, Terroristen neutralisieren – die SWAT-Männer haben immer alle Hände voll zu tun.

CHEATS & TIPPS

Die folgenden Schummelcodes verwandeln Ihre Einsatztruppe im Handumdrehen in unbesiegbare Supermänner. Um die Codes einzugeben, drücken Sie beim Einsatz einfach die Tasten [Shift] + [#]. Geben Sie unsere Codes in das Eingabefenster ein und bestätigen Sie mit [Return]. Bei richtiger Eingabe erscheint eine Textmeldung. Eine erneute Eingabe der Codes deaktiviert diese wieder. Das Eingabefenster schließen Sie dann mit der [ESC]-Taste.

Einsatzziel und Spiel erfolgreich abschließen . . . . . iamleet
Langsamer Spielablauf . . . . . johnwoo
Spieler und Team werden unverwundbar . . . . . swatlord
Unbegrenzt Munition . . . . biggerpockets
Das Team rennt ohne Hosen und Shirts herum . . . . . casual
Stärkere Durchschlagskraft für Projektile . . . . . doubleshot
Nachteinsatz . . . . . noshades
Verdächtige erhalten eine höhere KI . . . . . hotstuff
Verdächtige ergeben sich nicht . . . . . justin
Ratten verändern sich bei Beschuss . . . . . rabies

◄ **SCHUMMELN:** Mit den richtigen Cheats meistern Sie jede Situation.

SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE

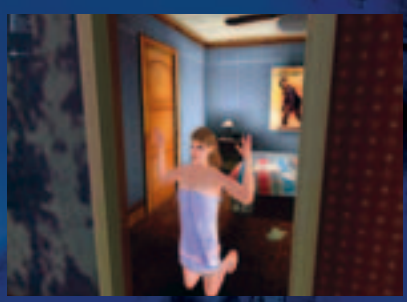
Planung, Taktik, Action: VGA verrät, was Sie alles erwartet!

▲ **SCHNELLSTART:** Der Missions-Modus dient als Schnelleinstieg. Hier können Sie Aufträge gezielt annehmen.

▲ **IDENTIFIKATION:** Basteln Sie sich eine Identität und führen Sie das SWAT-Team an.

▲ **SCHLAU GEMACHT:** Vor jedem Einsatz können Sie detaillierte Informationen zum bevorstehenden Einsatz abrufen.

▲ **GUT GEWAPPNET:** Rüsten Sie Ihr Team nach eigenen Wünschen aus. Nicht immer ist die Standardausrüstung erste Wahl.



▲ **KALTGESTELLT:** Sichern Sie unbedingt jede Person mit Handschellen. Auch wenn diese im ersten Moment nicht gefährlich aussieht.

▲ **TEAMWORK:** Sie haben das Kommando über die Truppe. Setzen Sie Ihr Team klug und geschickt ein.

▲ **FEUERBEREIT:** Lassen Sie stets den Finger am Abzug – überall kann der Feind lauern. Vor allem hinter Türen.

▲ **GLÜCK GEHABT:** Vertrauen Sie niemandem. Selbst diese Küchenhilfe hat sich als Bedrohung erwiesen.

DIE TASTENBELEGUNG IM ÜBERBLICK

- K = Kauern
- S = Stehen
- – = Nach links lehnen (Ziffernblock)
- / = Nach rechts lehnen (Ziffernblock)
- * = Nicht lehnen (Ziffernblock)
- ↑ = Vorwärts
- ↓ = Rückwärts
- ← = Links
- → = Rechts
- U = Benutzen/Öffnen
- N = Nachladen
- T = Taschenlampe
- Bild auf = Dynamik-Modus
- Bild ab = Verdeckt-Modus
- Leertaste = Waffenstatus
- M = Kommunikation
- Einfg = Sichtfenster Rot 1
- POS1 = Sichtfenster Rot 2
- Entf = Sichtfenster Blau 1
- Ende = Sichtfenster Blau 2
- A = Missionsstatus
- Y = Ausschnitt vergrößern
- X = Ausschnitt verkleinern

SOMMERLOCH – WAS WAR DAS?

Freitag, 6. August 2004: Zwei Tage vor Druckschluss erreicht uns endlich **die fertige Version von "Doom 3".** Als wir das Päckchen öffnen, liegt ein Hauch von Weihnachten in der schwülen Luft. Schließlich beschenken uns die Shooter-Götter von id Software nur alle Jubeljahre mal mit einem neuen Werk. Für das nun folgende Wochenende lautet die Devise: Redaktion statt Freibad, Raketenwerfer statt Wasserpistole. Das Ergebnis unseres 20-stündigen Mars-Massakers lesen Sie ab Seite 60.

Mit Superlativen sind wir vorsichtig, deshalb wollen wir "Burnout 3" nicht gleich zum **"besten Rennspiel aller Zeiten"** küren. Obwohl es gute Gründe gäbe – einen solch spektakulären und motivierenden Racer haben wir bisher noch nicht gesehen. Inoffiziell (weil's unser Wertungssystem sprengen würde) gibt's von mir für dieses Ausnahmespiel eine 1 mit Sternchen!

News in eigener Sache: Der bisherige VGA-Chefredakteur Tobias Schweikl widmet sich künftig außerhalb des Verlags neuen Aufgaben – Tosh, wir wünschen dir alles Gute! Als sein Nachfolger wünsche ich Ihnen viel Spaß mit der neuen VGA!

T. Szedlak

THOMAS SZEDLAK
Chefredakteur

TITELTHEMA

DOOM 3

DAS PREISGÜNSTIGSTE MAGAZIN MIT VOLLVERSION!

Warum mehr bezahlen?
Die Hits für alle Systeme in einem Heft!

Einlegen und losspielen!
Jede Ausgabe mit PC-Vollversion!

www.GAMESAKTUELL.de
Service, Abo, Forum und vieles mehr!

JEDEN MONAT NEU! DIE NÄCHSTE VGA ERSCHEINT AM **22.09.2004**

VIDEO GAMES AKTUELL

AUSGABE SEPTEMBER '04

34 NEWS

46 Handy-Games
86 Hardware-News
42 Nintendo-News/GBA-Tests
36 PC-News
38 PlayStation2-News
34 VGA-Intern: CyPress Cup 2004
40 Xbox-News

86 TIPPS & TRICKS

88 Inhalt
88 Catwoman
88 Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs
65 ▶ Doom 3
89 Max Payne 2: T. Fall o. Max Payne
89 Medal of Honor: Rising Sun
91 Onimusha 3: Demon Siege
90 Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
91 Richard Burns Rally
91 Rise to Honour
91 Shrek 2
90 Socom II: U.S. Navy Seals
91 ▶ Spider-Man 2: The Game (Cheats)
92 ▶ Spider-Man 2: The Game (Lösung)
91 WarCraft 3: The Frozen Throne

48 SERVICE

48 Charts
52 Erscheinungstermine
58 Gewinnspiel
50 Most Wanted
48 Preisvergleich/Pressespiegel
82 Testübersicht
80 Topspiele

04 RUBRIKEN

100 Im nächsten Heft/Impressum
06 Inhalt
80 Leserbriefe
05 Los geht's – Editorial
08 VGA-Vollversion: Beschreibung
04 VGA-Vollversion: Installation

14 SPEZIAL

28 ▶ Devil May Cry 3
22 ▶ EverQuest 2
30 FIFA 2005
18 GoldenEye: Rogue Agent
32 GTA: San Andreas
24 ▶ Medal of Honor: Pacific Assault
26 Oddworld: Strangers
14 ▶ Splinter Cell: Chaos Theory

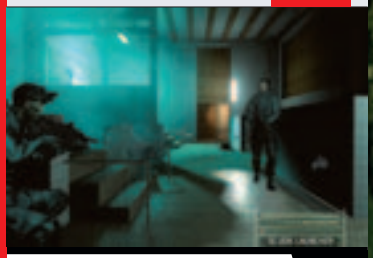
59 TEST

59 Testcenter
75 Besieger
66 ▶ Burnout 3
71 D-Day
60 ▶ Doom 3
74 Powerdrome
75 Rainbow Six: Black Arrow
68 Second Sight
74 Sommerspiele
72 Sudeki
70 (T)raumschiff Surprise

74 BUDGET-TESTS

76 Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs
76 Max Payne 2: The Fall of Max Payne
78 Medal of Honor: Rising Sun
78 Need for Speed: Underground
79 Weitere Budget-Highlights – Übersicht

SPEZIAL 14



SPLINTER CELL 3

▲ **SEITE 14:** VGA war in Montreal und liefert Infos zum Spielablauf!

GOLDENEYE

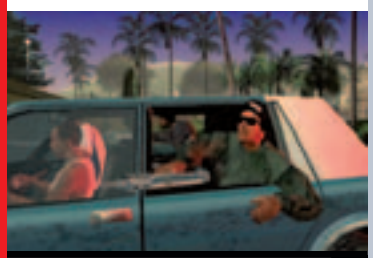
▲ **SEITE 18:** Schlüpfen Sie in die Rolle eines bösen Doppelnull-Agenten.

MEDAL OF HONOR

▲ **SEITE 24:** In Pacific Assault erwarten Sie heiße Dschungelkämpfe.

DEVIL MAY CRY 3

▲ **SEITE 28:** Dämonenkiller Dante dreht im dritten Teil mächtig auf.



GTA: SAN ANDREAS

▲ **SEITE 32:** Das Gangster-Epos unter die Lupe genommen.

▶ Unsere Titelthemen sind mit einem Pfeil markiert.

VIDEO GAMES AKTUELL
TOP News Tests Tipps

TEST 60

INKLUSIVE CHEATS

Es ist dunkel, Sie sind alleine, Schreie hallen durch die kalten Gänge der Raumstation. Doom 3 ist das neue Synonym für Angst! Erfahren Sie alles über den erfrischend altmodischen Shooter-Hit.

▶ **FLAMMENWERFER:** Diese Imps greifen mit Feuerbällen an.

DOOM 3

TEST 66

Sie suchen den ultimativen Geschwindigkeitskick? Sie wollen Stunts und Unfälle? Dieser Arcade-Racer erfüllt all Ihre Wünsche. Wir sagen Ihnen, was Burnout 3 so außergewöhnlich macht.

▶ **WEG DA!** Ziviler Verkehr macht den Thrill von Burnout 3 aus.

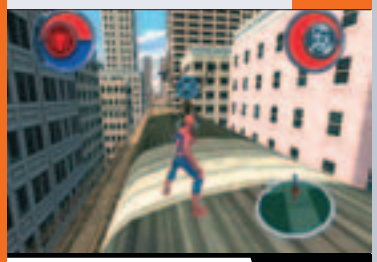
BURNOUT 3

SERVICE 52

TERMINE/TOPSPIELE

▲ **SEITE 52 & 86:** Kommende und aktuelle Spiele-Hits auf einen Blick.

TIPPS 92



SPIDER-MAN 2

▲ **SEITE 92:** Komplettlösung für alle Spidey-Fans.

ALLE SPIELE VON A-Z

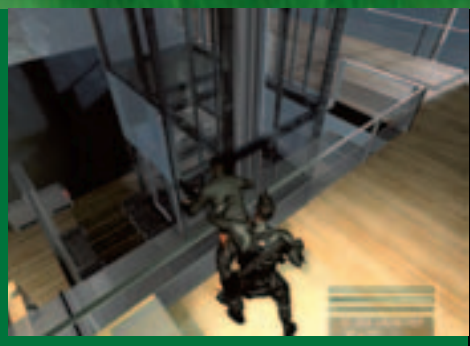
Alien Hominid 38
Armies of Exigo 36
Bard's Tale 38
Besieger 75
Blitzkrieg: Total Challenge 4 36
Burnout 3 66
Catwoman 88
Counter Strike Source 37
Dawn of War 36
D-Day 69
Dead or Alive: Ultimate 41
DEL Eishockey Manager 2005 37
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs 76, 88
Devil May Cry 3 28
Doom 3 60
EverQuest 2 22
FIFA 2005 30
Full Spectrum Warrior 36
Future Tactics 39
GoldenEye: Rogue Agent 18
GTA: San Andreas 32
Half Life 2 36
Halo 2 41
Legend of Kay 38
Max Payne 2: The Fall of Max Payne 76, 89
Medal of Honor: Pacific Assault 24
Medal of Honor: Rising Sun 78, 89
Mortal Kombat 7 40
Need for Speed: Underground 78
Ninja Gaiden V1.1 40
Oddworld: Strangers 26
Onimusha 3: Demon Siege 91
Pariah 40
Powerdrome 74
Pro Evolution Soccer 4 39
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy 90
Rainbow Six 3: Black Arrow 75
Richard Burns Rally 91
Rise to Honour 91
Second Sight 68
Shrek 2 91
Socom II: U.S. Navy Seals 90
Sommerspiele 74
Spider-Man 2: The Game 91, 92
Splinter Cell: Chaos Theory 14
Spy Fiction 38
Sudeki 72
Suikoden 4 39
SWAT 3 ..... 3, 4, 8
Tiger Woods PGA Tour 2005 39
TimeSplitters 3: Future Perfect 38
Top Spin 37
(T)raumschiff Surprise 70
TT Superbikes 39
Vietcong: Purple Haze 41
Viewtiful Joe 39
WarCraft 3: The Frozen Throne 91

PC

SPLINTER CELL 3
CHAOS THEORY

Sam Fishers dritter Einsatz wird das Stealth-Action-Genre neu definieren.

▲ **INFILTRATION:** Sam steigt durch eine Dachluke in eine Bank ein. Langsam rutscht er am Seil nach unten.



▲ **GUTEN FLUG:** Im nächsten Augenblick wirft Sam diese Wache über das Geländer.

▲ **ÜBERRASCHUNG:** Sam hat die Tür eingetreten und dabei einen der beiden Soldaten zu Boden geschleudert. Noch bevor die Gegner reagieren können, eröffnen wir das Feuer.

▲ **PSSST!** Vorsichtig wartet Sam hinter einer Ecke auf sein nächstes Opfer.

▲ **MINISPION:** Die bekannten Haftkameras können nun mehrmals benutzt werden.

▲ **KLÜGERE WACHEN:** Ihre Feinde registrieren nun Schatten und Spiegelbilder. Wollen Sie sich also an eine Wache anschleichen, achten Sie darauf, dass weder eine Lichtquelle noch ein Spiegel oder eine spiegelnde Oberfläche Ihre Anwesenheit verraten.

Ubisoft ist unter den Spieleherstellern ein richtiger Streber. Das französische Unternehmen mit Studios in der ganzen Welt produziert in kurzen Abständen eine Vielzahl qualitativ hochwertiger Spiele. Das wichtigste neue Projekt entsteht gerade im kanadischen Montreal: "Splinter Cell: Chaos Theory". Teil drei der erfolgreichen Stealth-Action-Serie soll noch in diesem Jahr ausgeliefert werden, obwohl die zweite Episode, "Pandora Tomorrow", erst im März diesen Jahres erschienen ist.

Uns soll's recht sein! Vor allem jetzt, nachdem wir bei einem Studiobesuch in Montreal die Xbox- und die PC-Version antesten durften, können wir es kaum mehr erwarten, mit Sam Fisher neue Abenteuer zu erleben.

Vier verschiedene Abschnitte haben wir gespielt: Im ersten schleicht Sam durch ein Badehaus, in der zweiten Szene startet er im Garten eines privaten Anwesens in Hokkaido und dringt in eine Villa im traditionell japanischen Stil ein. Die beiden anderen Levels entstammen dem neuen Kooperations-Modus. Mehr zum coolen Teamwork erfahren Sie im Extrakasten "Hand in Hand" auf Seite 17.

SCHWEISS AUF DER STIRN

Beginnen wir beim Badehaus: Wir betreten mit Sam leise einen Umkleideraum mit zwei freistehenden Reihen von Spinden und einem breiten Spiegel, der die komplette linke Wand einnimmt. Rechts im Raum führt eine Tür zu den Bädern, geradeaus geht's in die Toilette. Natürlich wartet hier schon die erste Wache. Wir huschen in den Raum nach rechts und verstecken uns hinter der ersten Spindwand im Dunkeln. Eigentlich dürfte uns der Wachmann nicht bemerkt haben, schließlich hat er nicht zu uns hergeschaut. Trotzdem wird er misstrauisch und geht langsam in unsere Richtung. Jetzt merken wir: Der Wachmann hat im Spiegel gesehen, dass sich etwas bewegt hat. Wir warten also, bis er in unserer Nähe ist und verlassen dann schnell und lautlos unser Versteck, um zu den Toiletten zu huschen. Verdammt, wir waren zu laut! Der Kerl realisiert, dass hier was faul ist. Merklich nervöser und mit dem Gewehr im Anschlag geht er auf's stille Örtchen zu. Mit einem Schuss auf die Deckenbeleuchtung verdunkeln wir den Raum, dann begeben wir uns in eine Kabine und hängen uns mit den Beinen an ein Leitungsrohr an der Decke.

Der Wachmann geht in den dunklen Raum und tritt die Tür der ersten Kabine auf. Als er unter uns steht, packen wir ihn mit beiden Armen am Kopf und brechen ihm das Genick. "Splinter Cell"-Fans werden's gemerkt haben: Dieser coole Move ist brandneu.

Wenige Minuten später dringen wir in die Dampfbäder ein, wo dichter Dunst in der Luft hängt – gut für unsere Tarnung. Allerdings schlendern hier auch zwei bewaffnete Männer durch die Gegend und zu allem Überfluss hockt ein dritter Typ im heißen Wasser, womöglich der Boss des Trios. Vorsichtig arbeiten wir uns vor. Wir finden ein Ventil, mit dem wir das Wasser aufdrehen und so mehr Dampf erzeugen. Jetzt werden die Wachen unruhig und auch der Badende erhebt sich aus dem Wasser.

Die drei Gegner verhalten sich anders als in "Pandora Tomorrow": Sie gehen nicht alleine auf die Suche nach einem eventuellen Eindringling, sondern bleiben zusammen und kommunizieren miteinander. Um Angriffen von hinten vorzubeugen, decken sich die Wachen gegenseitig den Rücken und drehen sich im Laufen auch mal plötzlich um. Zudem teilen sie sich ab und an auf und bewegen sich dann getrennt voneinander auf einen bestimmten Punkt zu.

NICHT AUF DEN KOPF GEFALLEN

Die gesteigerte Künstliche Intelligenz (KI) der Gegner hat uns von den vielen Neuerungen am meisten beeindruckt. Die Figuren nehmen nun Spiegelungen und Schatten wahr und registrieren Veränderungen in ihrer Umgebung. Ein

NEUE TECHNOLOGIEN

Der plastische Look wird durch Normal Mapping erreicht, eine neue, dem Bump Mapping ähnliche Texturierungstechnik. Bump Maps sind Texturen, die Höheninformationen (Z-Achse) enthalten und einem Körper eine Oberflächenstruktur verleihen. Jedoch können diese simulierten Strukturen nicht hundertprozentig korrekt beleuchtet werden, bei einem flachen Lichteinfall wirken sie etwas platt. Normal Maps hingegen enthalten neben den Höheninformationen auch Informationen für die Horizontale (X-Achse) und die Vertikale (Y-Achse). Dadurch wird genau definiert, in welche Richtung jede Stelle der Textur zeigt und das Licht kann korrekt reflektiert werden, egal, von wo es kommt.

▲ **HAB' DICH:** Gleich wird sich Sam auf die unbekümmerte Wache stürzen.

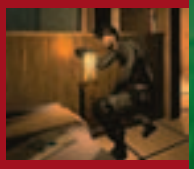
▲ **KEINE PAUSE:** Rufen Sie das Waffenmenü auf, läuft das Spiel trotzdem weiter.

SAMS BEWEGUNGEN

VGA liefert einen Überblick über einige der neuen Bewegungen und Interaktionsmöglichkeiten des Meisterspions.

◄ **Kopfüber hängt Sam an einem Rohr von der Decke und bricht einer passierenden Wache das Genick.**

► **Sam pustet die Kerzen im Badehaus aus, um abzudunkeln. Allerdings können Wachen Kerzen wieder anzünden.**



◄ **Mit seinem Messer schneidet Sam ein Loch in eine Kunststofffolie, um hindurchschlüpfen zu können.**

► **Sam tritt gewaltsam eine Tür auf. Steht ein Gegner direkt dahinter, wird er zu Boden geschleudert.**

▲ **GLÄNZEND:** Der blitzsaubere Boden im japanischen Anwesen sieht phänomenal aus.

▲ **PITSCH PATSCH:** Wenn wir jetzt ein Elektroschockprojektil auf den klitschnassen Boden schießen, wird der Söldner betäubt.

▲ **SCHLITZER:** Mit dem Messer in der Hand schleicht sich Sam an eine Wache heran. Da die Gegner jetzt empfindlicher auf Geräusche reagieren, gibt es neuerdings eine Geräuschpegelanzeige. Seid ihr zu laut, schlägt der unterste der drei Anzeigebalken aus.

leises Geräusch bringt sie nicht aus der Fassung. Wenn sie nichts finden, beruhigen sie sich schnell wieder. Bemerken die Wachen jedoch das Verschwinden eines Partners, sind sie sehr aufgebracht. Sie laufen schneller und schauen auch in dunklen Winkeln nach. Manchmal drehen sie sich völlig unerwartet um und spähen nach eventuellen Gefahren.

Kommt es zum Schusswechsel, suchen die Gegner selbstständig Deckung hinter Säulen und Kisten. Rücken Sie zu ihnen auf, wechseln auch sie die Position. Durch die stark verbesserte KI wird der Spieler noch mehr gefordert, gleichzeitig steigt aber auch die Spannung.

"Wird das Spiel dadurch nicht noch schwerer als die ersten beiden Teile?", fragen wir den Game Designer Pierre Rivest. "Die Wachen sind schlauer, ja, aber wir haben Maßnahmen getroffen, um die frustrierenden Momente der Vorgänger zu eliminieren", antwortet Rivest. "Zum Beispiel ertönt nun nicht sofort ein Alarm, wenn Sam entdeckt wird. Es bleibt mehr Zeit, einen Gegner im direkten Kampf auszuschalten. Wir geben dem Spieler Hinweise vor einer brenzligen Situation, damit er ahnt, was ihn erwartet. Und wir zwingen ihn nicht, einen bestimmten Weg zu gehen. Wir haben noch stärker als zuvor darauf geachtet, mehrere Pfade in die Levels zu integrieren. Der Spieler hat eine größere Entscheidungsfreiheit."

MESSERJOCKEL

Doch nicht nur die Gegner haben jetzt mehr auf dem Kasten, auch Sam wurde mit neuen Manövern und Hilfsmitteln ausgestattet. Im Nahkampf gebraucht der "schleichende Schatten" nun ein Messer, das er unvorsichtigen Opfern in den Bauch rammt. Gleichzeitig kann Sam damit auch dünne Materialien wie Plastikplanen und Zeltwände zerschneiden.

Das SC-20K-Gewehr wurde um einen Schrotflintenaufsatz erweitert, die Pistole hingegen kann neuerdings elektronische Geräte wie Computer, Radios und auch Lichtquellen stören. Diese Funktion eignet sich besonders gut zum Ablenken von Wachen.

Beim Öffnen einer Tür gibt es nun zwei neue Befehle: "Bash Door" (Tür aufstoßen) und "Open Door Stealth" (Tür vorsichtig öffnen). Außerdem können offene Türen auch wieder geschlossen werden (endlich!). Besonders gut gefallen hat uns die Möglichkeit, in der Zielperspektive die zielende Hand zu wechseln – vorher haben Sie immer über Sams rechte Schulter geschaut: Wenn Sie also in einem Feuergefecht hinter einer Kiste gehockt haben, konnten Sie nur rechts um die Ecke schauen, ohne Ihre Deckung zu verlassen. Wollten Sie links an der Kiste vorbeispähen, mussten Sie sich in die Schusslinie begeben. Nun legen Sie per Knopfdruck das Gewehr auch an die linke Schulter an oder nehmen die Pistole in die linke Hand. Eine sehr sinnvolle Funktion.

GLANZLEISTUNG

Kommen wir zur nächsten Mission: Wir stehen im felsigen Garten eines japanischen Anwesens am Fuße eines Hanges. Es dämmert bereits und vereinzelte Laternen erhellen kleine Fleckchen der Umgebung. Mit dem Fernglas sondieren wir das Terrain und sehen, wie in einigen Metern Entfernung ein Leibwächter auf einem großen Stein steht und eine Leuchtfackel entzündet. Wegen der Fackel wäre es sinnlos, sich im Dunkeln zu verstecken, also erledigen wir den Feind lieber gleich mit dem Scharfschützengewehr.

Nach einer kleinen Kraxelpartie den steinigen Hang hinauf betreten wir das Haus. Hinter einer dünnen Papierwand erkennen wir die Silhouette eines telefonierenden Mannes. Langsam schleichen wir auf ihn zu. Als wir direkt hinter dem Kerl stehen, greifen wir durch die Papierwand, packen ihn von hinten und brechen ihm das Genick. Die Wache hat die Bedrohung nicht im Entferntesten geahnt.

▲ **ABLENKUNG:** Mit einer Spezialfunktion seiner Pistole stört Sam das TV-Bild (oben). Jetzt ist die Wache abgelenkt (unten).

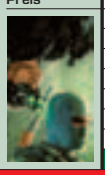
Diese Mission hebt sich spielerisch zwar nicht unbedingt vom Badehaus ab, grafisch aber umso mehr. Schon im Garten fallen die feucht glänzenden, rauen Felsen auf, die von einem glitzernden Bächlein umspült werden. Im Haus schließlich sehen wir, wie sich die Umgebung in einem unebenen und zerfurchten Parkettboden spiegelt. Auch andere Oberflächen wie geschliffenes Glas oder Kachelwände mit feinen Mosaiken wirken unheimlich plastisch und beeindrucken durch unterschiedliche Reflektionsstärken. So glänzt Parkett beispielsweise intensiver als ein Linoleumboden.

Ermöglicht werden diese Unebenheiten und Glanzeffekte durch so genannte Normal-Maps, die Polygonmodelle detaillierter erscheinen lassen, als sie in Wirklichkeit sind. Zusätzlich reagieren die simulierten Oberflächenstrukturen realistisch auf Lichteinstrahlung (Kasten "Neue Technologien" auf Seite 15). Das Ergebnis ist ein Look, wie man ihn sonst nur von vorgerenderten Filmsequenzen kennt.

Was Ubisoft Montreal hier auf die Beine gestellt hat, ist extrem beeindruckend. Die stark weiterentwickelte Grafik und die brillante KI dürften auch den letzten Skeptiker überzeugen. Nur der Koop-Modus muss sich noch beweisen. Motiviert er auch langfristig? **CG**

SPECIAL

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY



System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	4.Q. '04	2005	4.Q. '04	2005
Preis	50 Euro	60 Euro	60 Euro	60 Euro
Genre	Stealth-Action			
Hersteller	Ubisoft			
Entwickler	Ubisoft Montreal			
Anzahl der Spieler	1-2			
Fertig zu	50%			
www.splintercell3.com				
Onlinefähig	☑			
Einschätzung	★★★★★ 5/5			

"Schleichender Grafikkracher"

Die Serie wird immer besser! "Chaos Theory" sieht nicht nur umwerfend aus, sondern überzeugt durch superschlaue Gegner, einen geänderten Spielablauf und einen innovativen Kooperations-Modus.

HAND IN HAND – DER KOOPERATIONS-MODUS

Im neuen Kooperations-Modus absolvieren Sie zusammen mit einem weiteren Mitspieler spezielle Zweispielermissionen. VGA hat den neuen Modus schon ausprobiert.

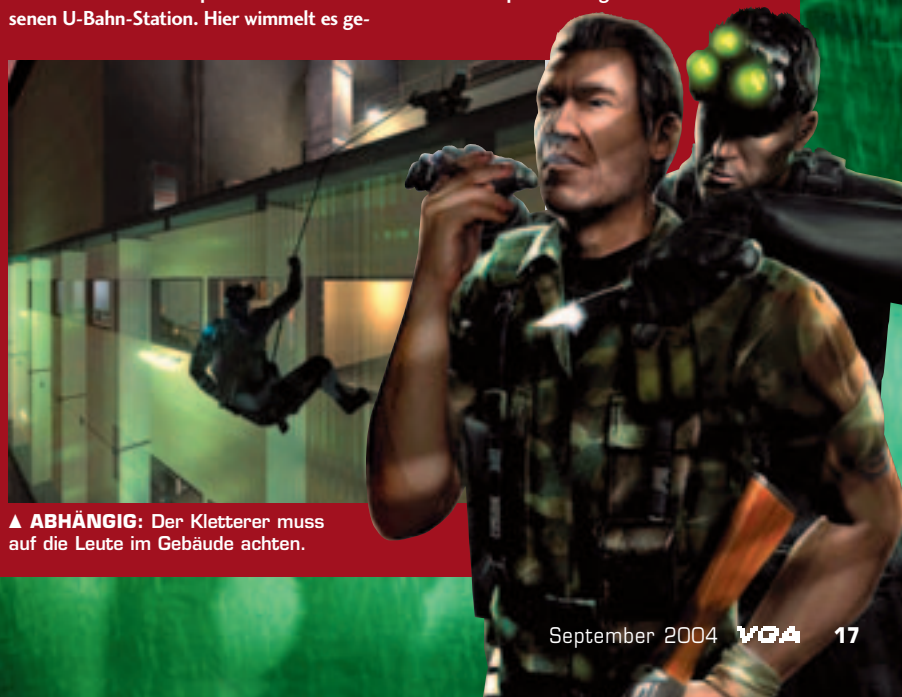
▲ **UND HOP!** Alleine kommen Sie nicht über das Tor. Also muss ihr Partner Sie per Räuberleiter hochheben.

▲ **KLAMMERAFFE:** Der untere Spion zieht sich an seinem hängenden Kollegen hinauf. Ungewöhnlich, aber effektiv.

Der Koop-Modus wird online, im Netzwerk und auch über einen geteilten Bildschirm spielbar sein. Zwei der insgesamt vier Koop-Levels konnten wir bereits antesten. Die erste Mission beginnt in der Gasse vor einem Bürogebäude. Das Sträßchen wird durch ein hohes Tor versperrt, das man alleine nicht überwinden kann. Demnach muss einer der beiden Spione seinen Kollegen per Räuberleiter über das Hindernis hieven. Die Ausführung dieser Team-Moves ist recht simpel: Sobald der eine Spion in Stellung ist, drückt er die L-Taste (auf dem Xbox-Controller) und gibt so seinem Kollegen das Signal, dass er bereit ist. Der zweite Agent braucht nur noch zu ihm zu gehen und ebenfalls L zu drücken, schon wird er übers Tor gehoben. Auf der anderen Seite klettert Spieler zwei über ein Fallrohr aufs Dach und lässt von oben ein Seil hinab, um seinen Partner hochzuziehen.

Das andere Level spielt in einer verlassenen U-Bahn-Station. Hier wimmelt es geradezu von Söldnern. Die Spione müssen Hand in Hand arbeiten und sich per Headset absprechen, um mit der Überzahl an schwer bewaffneten Gegnern fertig zu werden. Ein Beispiel: Vom Dach eines Waggons aus sehen die Agenten, wie zwei Wachen unter ihnen am Zug vorbeilaufen. Nur wenn die Spione gleichzeitig hinabspringen und zuschlagen, hat keiner der Feinde Gelegenheit, sich zu wehren oder Alarm zu schlagen. Vertrauen und Zuverlässigkeit spielen eine große Rolle.

Wir fragten den Associate Producer des Koop-Modus, Stéphane Roy, ob diese neue Zweispieler-Variante genügend Wiederspielwert biete. Schließlich kennt man nach einiger Zeit die Tücken und Eigenarten der vorhandenen Levels. "Es macht einen großen Unterschied, mit wem man zusammenspielt", erklärt Stéphane Roy. "Der eine Spieler geht eher den direkten Weg, der andere agiert lieber aus dem Hinterhalt. Außerdem denken wir noch über eine Möglichkeit nach, den Zufall mit ins Spiel zu bringen."



▲ **ABHÄNGIG:** Der Kletterer muss auf die Leute im Gebäude achten.

GoldenEye Rogue Agent™

▲ **PANZERKNACKER:** Hier in Fort Knox schlummern die riesigen Goldreserven der Vereinigten Staaten. Ran an den Speck!

▲ **NO MERCY:** Ihr MI6-Agent kennt kein Pardon bei seiner Rache an Dr. No. Mit zwei Knarren ballert er sich den Weg frei.

▲ **ABGEHOBEN:** Die Moonraker-Mondfähre startet ins Weltall. Auf dem Erdboden gehen die heißen Gefechte natürlich weiter. Ob Ihr Antiheld auch so hitzeresistent ist wie die beiden Draufgänger am Fuß der Rakete, ist bis dato fraglich.

▲ **MISSION:** Dieses Raumschiff spielt eine große Rolle in GoldenEye. Welche genau, ist jedoch noch unklar.

▲ **KANONENFUTTER:** Dieses Prachtexemplar ist zwar viel schwerer als andere Waffen, aber dafür durchschlagskräftiger.

Böse Welt: Nicht mal ein 00-Agent bleibt seiner Majestät treu. Wohin soll das führen?

Sein Name ist nicht Bond. Schon gar nicht James Bond. Vielmehr dreht sich in "GoldenEye: Rogue Agent" alles um einen namentlich bisher unbekannten MI6-Agenten, den Q wegen überzogener Brutalität gefeuert hat. In schlechten Zeiten wie diesen zögert der arbeitslose Spion nicht lange und nimmt ein verlockendes Angebot von Obergangster Goldfinger an. Er wechselt den Arbeitgeber und läuft somit kurzerhand auf die andere, die dunkle Seite der Macht über. Sein Auftrag: Dr. No ausschalten, denn das ist der Erzfeind des neuen Bosses. Für Sie heißt das: Als neuer "Chief Agent of Destruction" von Goldfinger finden Sie sich in kürzester Zeit im ultimativen Krieg der Bond-Bösewichter wieder.

STRAIGHT UP ACTION SHOOTING

Der neue Ausflug ins Bond-Universum hat nicht nur storymäßig wenig mit dem letzten 007-Konsoleneinsatz "James Bond 007: Alles oder Nichts" zu tun. Vielmehr orientiert sich der Spielablauf von "GoldenEye" stark an der gleichnamigen, indizierten N64-Ballerorgie, die 1997 die Videospielwelt auf den Kopf stellte. Schalterrätsel oder Schleicheinlagen werden Sie hier nicht finden. Vielmehr ballern Sie sich den Zeigefinger wund und hangeln sich von Deckung zu Deckung. Dafür sind Sie als Schurkenagent bestens ausgestattet. Unter anderem bedienen Sie ein Sturmgewehr, einen Raketenwerfer und zwei Pistolen, die Sie – wie übrigens alle einhändig nutzbaren Waffen – unabhängig voneinander abfeuern können.

Der Clou ist jedoch Ihr goldenes Auge. Diese Prothese ist nicht etwa ein lässiges Rapper-Accessoire, sondern eine High-Tech-Pupille, die Ihnen vier gewaltige Kräfte verpasst. Zwei davon durften wir bereits selbst antesten: das Magnetfeld und das Magnetschild. Ersteres ermöglicht Ihnen, einen Feind zu erfassen und ihn mit dem rechten Stick in jede beliebige Richtung zu schleudern. Wollen Sie dieses Tool besonders effizient nutzen, werfen Sie die Übeltäter auf deren Kameraden. Das Magnetschild verhilft

▲ **NIX LOS:** Solche ruhigen Situationen werden Sie in GoldenEye nicht oft erleben.

▲ **E.V.I.L.-KI:** Die Feinde sollen sich in der finalen Version äußerst intelligent verhalten.

▲ **DRAUFHALTEN:** Rätsel werden Sie vergeblich suchen – hier wird nur geballert.

▲ **SCHAU MIR IN DIE AUGEN:** Nicht nur in dieser Lagerhalle stellen sich Ihnen solche Soldaten einer Spezialeinheit in den Weg. Zu deren Beseitigung stehen Ihnen meist zwei Wummen zur Verfügung, die Sie unabhängig voneinander abfeuern können.

▲ **INFERNO:** Treffen Sie richtig, werden Sie bei jeder Gelegenheit mit gewaltigen Explosionen belohnt. Action pur!

▲ **WAFFENNARR:** Auch Ihre Feinde sind bestens für den Kampf gewappnet. Doch wer hat den schnelleren Finger am Abzug?

Ihrem Antihelden zu vorübergehender Unverwundbarkeit. Mit dem Steuerkreuz wählen Sie zunächst den gewünschten Pupillenzauber aus, um ihn dann bei Bedarf durch Tastendruck zu benutzen. Einziger Haken: Ihre GoldenEye-Leiste leert sich schnell, füllt sich jedoch nur langsam wieder auf, wenn Sie Feinde killen.

Einen ordentlichen Schub gibt's, wenn man Widersacher spektakulär um die Ecke bringt, sie z.B. durch ein Fenster wirft. Der unfaire Kampf wird ohnehin groß geschrieben. So spielen menschliche Schutzschilde eine wesentliche Rolle. Verletzen Sie einen Bösewicht, können Sie ihn sich mit dem linken Arm schnappen und im "Splinter Cell"-Stil vor sich herschieben. Allzu einfach machen es Ihnen die Schwerverbrecher aber nicht. Sie wurden so programmiert, dass sie sich dem Handeln des Spielers anpassen. Diese als E.V.I.L.-KI deklarierte Künstliche Intelligenz bildet das Fundament für die spannenden Feuergefechte, die Sie in "Rogue Agent" erwarten.

ENTWICKLER-DREAM-TEAM

Senior Producer Chris Plummer konnte übrigens diverse prominente Spielebastler aus den "Halo"-, "Splinter Cell"- oder auch "Counter Strike"-Lagern für sein Projekt gewinnen. "Diese Jungs könnten einen Blockbuster mit einem auf den Rücken gebundenen Arm fertig stellen!", so der stolze Produzent. Für dieses Dream-Team ist ein grandioser Mehrspielerspaß mindestens genauso wichtig wie das spannende Singleplayer-Erlebnis. Alle "GoldenEye"-Missionen dürfen auch kooperativ gelöst werden. Ferner sollen in der fertigen Version sogar mehr Multiplayer- als Singleplayer-Maps integriert sein. Via Splitscreen oder online dürfen Sie bald als einer der berühmten Bond-Gegenspieler wie Beißer oder Odd Job zur Schlacht der Obergangster blasen. **PR**

SPEZIAL

GOLDENEYE: ROGUE AGENT

System	PS2	Xbox	GC
Erscheint	Nov. 04	Nov. 04	Nov. 04
Preis	60 Euro	60 Euro	60 Euro
Genre	Action		
Hersteller	Electronic Arts		
Entwickler	Electronic Arts		
Anzahl der Spieler	1-4		
Fertig zu	70%		
www.electronic-arts.de			
Onlinefähig	☑		
Einschätzung	★★★★☆ 4/5		

"Brachiales Bond-Spiel ohne James"

Fette Ego-Shooter-Action im Bond-Universum ohne jegliche Verschnaufpause. Original Schurken und Schauplätze der Filmklassiker lassen 007-Fans aufhorchen. Heiße Multiplayer-Battles warten außerdem auf Sie.

ORIGINAL BOND-AMBIENTE

Obwohl Sie nicht als Vorzeigeagent James Bond auf Verbrecherjagd gehen, erwartet Sie in EA's Ego-Shooter ein Best-of aus Charakteren und Schauplätzen der bekanntesten 007-Filme. Ihren Schurkenagenten verschlägt es von den Schweizer Alpen über die Straßen von Hongkong nach Fort Knox bis in Dr. No's Höhle in der Karibik. Dort erwarten Sie Bond-Girls, aber auch -Feinde wie Odd Job, Beißer, Goldfinger, Pussy Galore oder Xenia Onatopp.

▲ **FREUND:** Ihr Arbeitgeber Auric Goldfinger.

▲ **FEIND:** Dr. No müssen Sie ausschalten.

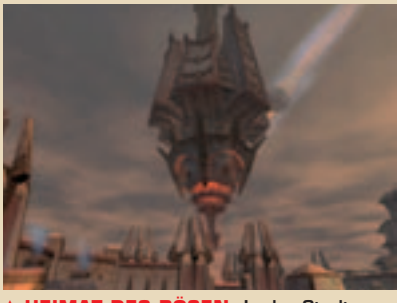
EverQuest II

PC

Nach fünf Jahren soll eines der besten Online-Rollenspiele einen würdigen Nachfolger finden.

▲ **FEINE HELDENTRUPPE:** Nicht nur die 16 Rassen und 24 Klassen garantieren viele Variationen bei der Erschaffung der Helden, auch die unzähligen Ausrüstungsgegenstände verleihen Ihrem Charakter ein einzigartiges Aussehen.

▲ **AUF DER FLUCHT:** Diese Echsenwesen laufen vor einem Drachen davon.



▲ **HEIMAT DES BÖSEN:** In der Stadt Freeport herrschen dunkle Mächte – einem bösen Helden macht das nichts aus.

Nach einem halben Jahrzehnt erfolgreicher Jagd nach Ruhm, Ehre und Erfahrungspunkten geht das erste "EverQuest" langsam seinem Ende entgegen. Das bisher ultimative Online-Rollenspiel-Erlebnis ist gemäß heutigen, technischen Maßstäben nicht mehr ganz taufrisch und die Fans dürsten nach Neuem.

Natürlich versucht Sony Online, Spezialist für Massively-Multiplayer-Online-Rollenspiele (MMORPG), diesen Durst zu stillen. Mit herausragenden Features und technischen Meisterleistungen soll Teil 2 in den kommenden Jahren für Furore sorgen. So ist "EverQuest II" das erste MMORPG, bei dem auch die Nichtspieler-Charaktere (NPCs) eine Sprachausgabe aufweisen. Insgesamt wird es unglaubliche 130 Stunden Sprachausgabe geben. Anders formuliert: 1,5 Millionen Wörter – das würde für 65 Spielfilme reichen. "Die Einbindung einer Sprachausgabe in solch einem Umfang war eine große Herausforderung", gibt John Smedley, Präsident von SOE zu bedenken. "Wir wollen mit 'EverQuest II' neue Standards im Genre setzen."

Nach unseren ersten Gehversuchen in der Welt von Norrath können wir dieses Vorhaben als gelungen bezeichnen. Die deutsche Übersetzung war überraschend gut, die Sprecher haben die Gratwanderung zwischen gehobener und abgehobener Sprache geschafft. Manch einer allerdings schien übermotiviert am Mikro gestanden zu haben – einige Passagen sind fast ein bisschen überbetont. Dennoch gewinnt die Atmosphäre durch die ständig plappernden Personen um einen herum deutlich an Realismus.

LEBENDIGE STÄDTE

Sony Online hat sich besonders angestrengt, die Landstriche und die beiden Städte Qeynos und Freeport belebter darzustellen. Ständig laufen in Gespräche vertiefte NPCs auf den Straßen herum. Beispielsweise werden ganze Klassen einer Magierakademie von ihren Professoren auf offener Straße in die Zauberkunst eingeführt. Aber nicht nur intelligente Wesen sind anzutreffen, auch Tiere wie Katzen, Vögel oder Nutzvieh hauchen der Szenerie Leben ein. Darüber hinaus erwarten den mutigen Recken in den Dungeons, Wäldern und Wüsten rund 160 Monstertypen, angefangen bei den Standard-Orks bis hin zu turmhohen Drachen. Ganz zu schweigen von den Tausenden "echter" Helden.

Einzigartige Helden – egal ob gut oder böse – lassen sich entweder in Windeseile mit einem Zufallsgenerator erstellen, oder man arbeitet sei-

▲ **MASSEN:** Die EQ2-Engine stellt ohne Probleme Dutzende von Charakteren dar.

▲ **TALKMASTER:** Jeder NPC ist ansprechbar und besitzt seine eigene Stimme.

▲ **PORTAL:** Aus diesem Tor entsteigen finstere Kreaturen aus den Niederhöllen.

▲ **FEUER UND FLAMME:** Diese beiden behörnten Herrschaften setzen der Gruppe ordentlich zu. Selbst der mächtige Feuerzauber beeindruckt den Dämonen nicht wirklich. Während der Echtzeit-Kämpfe ist Teamwork gefragt.

▲ **SCHARMÜTZEL:** Die Gruppe kann nur über die Zugbrücke das Innere der Festung erreichen. Das bedeutet Kampf!

nen eigenen Charakter bis ins kleinste Detail selbst aus. Seien es so elementare Dinge wie Körpergröße oder Haarfarbe, oder Kleinigkeiten wie die Neigung der Augenbrauen oder die Schuppenfarbe bei Echsenwesen – alles ist veränderbar. Mit 16 unterschiedlichen Rassen und 24 Klassen gibt es Hunderte von Variationsmöglichkeiten. Die Spieler werden sich also nicht mehr ausschließlich an ihrem Namen erkennen, sondern ferner an ihrem Äußeren. Im Laufe des Spiels sind sogar Veränderungen bei der Gesinnung oder beim Beruf möglich. Jeder Held braucht natürlich ein passendes Domizil. Je nach Goldvorräten und Reputation gibt's ein Zimmer, ein Haus oder eine ganze Gilde.

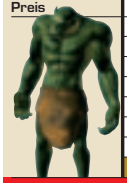
BEREIT FÜR DIE ZUKUNFT

Absolut beeindruckend für ein Online-Rollenspiel ist der grafische Detailgrad. Selbst in der durchschnittlichen Einstellung ist die "EverQuest"-Engine jener des Vorgänger weit überlegen. Um auch für die Zukunft gerüstet zu sein, treibt Sony Online die PC-Anforderungen bei der Einstellung "Maximum" auf die Spitze. Selbst ein heutiger High-End-Rechner wird damit noch Probleme haben. Nicht nur, dass Texturen fast fotorealistisch erscheinen und die Sichtweite nahezu unbegrenzt ist, auch der Schattenwurf wird gemäß dem Sonnenstand in Echtzeit berechnet. Einzig die Animationen für das Seitwärts- und Rückwärtsgehen sehen noch etwas holprig aus.

Natürlich wird Sony Online die Community auch weiterhin unterstützen. Schließlich sind die Spieler das Kapital der Firma. Selbst nach dem Erscheinen sollen daher immer wieder neue Updates und Questen zum Download bereit gestellt werden. Ende des Jahres soll die Beta-Phase abgeschlossen sein und "EverQuest II" zu neuen Abenteuern einladen. **SH**

SPEZIAL

EVERQUEST II



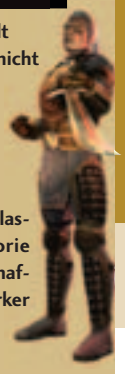
System	PC ~~PS2~~ ~~Xbox~~ ~~GC~~
Erscheint	Nov. '04
Preis	50 Euro
Genre	Online-Rollenspiel
Hersteller	Ubisoft
Entwickler	SOE
Anzahl der Spieler	unbegrenzt
Fertig zu	80%
www.everquest2.com	
Onlinefähig	☑
Einschätzung	✪✪✪✪✪ 5/5

"Da verschlägt's einem die Sprache"

Eine beeindruckende Vorstellung! Wenn die MMORPG-Community ebenso begeistert ist wie wir, steht den nächsten fünf erfolgreichen Jahren im "EverQuest"-Universum nichts mehr im Wege.

EINZIGARTIGE HELDEN

Die ungeheure Charaktervielfalt von "EverQuest II" wird sicher nicht nur die alten Hasen unter den MMORPG-Fans begeistern. Hier ein kleiner Überblick:



KÄMPFER

Allein sechs unterschiedliche Klassen fallen unter die Kategorie Kämpfer: So gibt es rechtschaffene Ritter, blutrünstige Berserker und gläubige Mönche.

PRIESTER

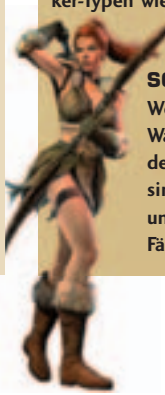
Auch bei den Priestern gibt es sechs Vertreter ihrer Gattung. Kleriker, Templer, Druiden und gar Inquisitoren und schändende Defiler bevölkern Norrath.

MAGIER

Die sechs Magier-Typen unterscheiden sich durch die Art ihrer Zauber. Ein Beschwörer ruft gerne nach untoter Verstärkung, während ein Illusionist seine Gegner täuscht.

HANDWERKER

Unabhängig davon, welcher Klasse man angehört, darf man aus sechs Handwerker-Typen wie Schmied, Schreiner oder auch Alchemist wählen.



SCOUTS

Weitere sechs Klassen, wie Waldläufer, Barde und Jäger bilden die Scout-Klasse. Sie alle sind extrem naturverbunden und besitzen gute körperliche Fähigkeiten.

▲ **MITTENDRIN:** Japaner greifen in Überzahl eine amerikanische Stellung an. Während wir uns auf dem weitläufigen Flugfeld den Weg von einer Stellung zur nächsten freischießen, starten amerikanische Jagdmaschinen mit lautem Motorenlärm in den Himmel.

▲ **IN DECKUNG:** In manchen Levels werfen feindliche Flieger Bomben vom Himmel.

▲ **VERSTECKT:** Im dichten Unterholz sind sogar die eigenen Männer nur schwer zu erkennen – geschweige denn die Feinde.

VGA-Kriegsreport: So beklemmend ist die Dschungel-Atmosphäre! So reagieren die Feinde!

Dass derzeit eine riesige Armee von Kriegs-Shootern anrückt, dürfte aufmerksamen VGA-Lesern nicht entgangen sein. Während Spiele wie "Brothers in Arms" harte Action mit taktischem Vorgehen kombinieren, setzt "Medal of Honor" beharrlich auf die klassische Ego-Shooter-Karte. Fans der erfolgreichen WWII-Serie wird das sicher freuen, Unentschlossene wünschen sich allerdings eine neue Politur auf EAs "Ehrenmedaille". Ob die neueste Folge "Pacific Assault" damit aufwarten kann, verraten wir hier.

BESUCH AUS ÜBERSEE

Da uns die kurzen Eindrücke von der Videospiel-Messe E3 Mitte Mai nicht reichten, haben wir kürzlich den Produkt-Marketing-Manager Ben Kusin zu uns eingeladen. Kusin stieg in Los Angeles natürlich nicht ohne eine brandneue Version von "Pacific Assault" in den Flieger.

Wie gewohnt rückt auch bei diesem "Medal of Honor" eine neue Hauptfigur in den Vordergrund. Diesmal ist es der Marine Privat Tom Conlin, der 1944 am eigenen Leib erfahren muss, wie zwischen den USA und Japan ein heftiger Krieg entbrennt.

VGA hat den Helden in ganz verschiedene Szenarios begleiten dürfen: Unsere Erkundungstour durch den Pazifik beginnt im dichten Dschungel. Zusammen mit fünf Kameraden laufen wir ein Bachbett entlang. Möglichst unerkannt schleichen wir uns durch hohes Gras an ein Maschinengewehr heran und schalten im Anschluss daran wachsame Feinde aus.

Das nächste Level wirkte weniger "verwildert". Wir heben am Strand einer malerischen Südsee-Insel eine japanische Stellung aus, die im Gegenzug tödliches Mörserfeuer auf unsere Truppen regnen lässt. Mit einer guten Portion Vorsicht und einem ruhigen Abzugfinger ist jedoch auch dieses Problem bald geschafft. Der dritte Auftrag führt uns in ein verfallenes Hafengebiet. Hier tobt eine brachiale Auseinandersetzung zwischen den Streitkräften der USA und aggressiven japanischen Truppen. Kampf-

▲ **HINTERHALT:** Freund oder Feind? Wir wissen, von wem diese Fußspuren stammen.

▲ **FEUER FREI:** Ihre Kameraden passen sich automatisch jeder Kriegssituation an.

▲ **UNWIRKLICH:** Derartige Kriegsgebiete mit zerstörten Häusern gibt es zuhauf.

▲ **FEIND VORAUS:** Im hohen Gras hat sich eine ganze Truppe von japanischen Soldaten versteckt. Zusammen mit unserem Team sollen wir sie aufspüren. Allerdings gibt es für uns keine schützende Deckung. Deshalb versuchen wir unser Glück mit einem Sturmangriff.

▲ **NEUE EFFEKTE:** Schießen Sie mit Ihrer Waffe ins Wasser, bilden sich in der virtuellen Flüssigkeit sogar fraktale Ringe.

▲ **GEHEILT:** Wird einer unserer Soldaten verletzt, heilt ihn der Sanitäter. Auch uns hilft er so aus brenzligen Situationen.

flugzeuge bombardieren das Gelände. So weit das Auge reicht, waten Dutzende von GIs durch das seichte Meerwasser.

RUNDREISE IM PAZIFIK

Insgesamt wird "Medal of Honor: Pacific Assault" 25 Levels bieten. Auf der Reise durch den Pazifik stehen Orte wie Pearl Harbor, das Henderson Field am Guadalkanal und die Insel Tarawa auf dem Plan.

Endlich wurde die Künstliche Intelligenz der computergesteuerten Figuren generalüberholt. Eröffnen wir das Feuer zu früh, geht ein Großteil der Unholde sofort in Deckung. Doch selbst wenn alle Gegner erledigt sind, sollte man sich in Acht nehmen. Manche stellen sich nämlich nur tot und springen plötzlich mit einer Granate in der Hand wieder auf, um diese in einem Kamikaze-Lauf zu zünden.

Wird der Held durch eine derartige Detonation oder durch Gewehrkugeln verletzt, rufen wir kurzerhand einen Sanitäter herbei, der die Lebensenergie wieder auffüllt. Die üblichen Medipacks suchen wir vergebens. Beißen wir gar ins saftig grüne Insel-Gras, erleben wir ein komplett neues Feature. Wir sehen die letzten Sekunden unseres Soldaten-Lebens verschwommen noch einmal vor uns. Kreuzt in diesem Moment zufällig ein Sanitäter unseren Weg, startet er sofort die Wiederbelebungsmaßnahmen und wir bekommen eine zweite Chance. Ist niemand in unserer Nähe, hören wir endgültig die Englein singen.

Einem Todesfall geht in diesem Spiel immer ein taktischer Fehler voraus. Schließlich sollte man sich niemals ohne die Kameraden durch den Dschungel bewegen, sonst wird Überleben zur Glückssache. Normalerweise folgen uns die Jungs auf Schritt und Tritt. Ist das gegnerische Sperrfeuer jedoch zu stark, suchen unsere Kumpels hinter Bäumen und Kisten Deckung. Stürmen wir an einer solchen Stelle alleine vor, stehen uns weder Kameraden noch der Sanitäter zur Seite.

STIMMIGE DSCHUNGEL-KULISSE

Optisch darf man sich von "Pacific Assault" kein zweites "Far Cry" erwarten. Trotzdem wirkt die Grafik in sich stimmig und insgesamt sehr gut. Neu hinzugekommen sind seit der E3-Präsentation unzählige Zwischensequenzen, in denen die Hauptfigur mal nachdenklich, mal im Dialog mit den Kameraden zu sehen ist. Diese Einspielungen erzählen nicht nur die Rahmenhandlung, sondern vermitteln dem Spieler auch sehr intensiv den Schrecken des Krieges.

Auch wenn uns Atmosphäre, Spannung und Action gefallen, so ist im Pazifik nicht alles eitel Sonnenschein: Neben den technischen Verbesserungen gibt es nur eine Hand voll Innovationen, die die Kriegs-Serie nicht gerade irrsinnig weit nach vorne bringen.

Vor allem das neuartige Befehls-Interface, das auf der E3 noch begeisterte, war in der neuen Version urplötzlich verschwunden. Gerade in diese Punkte sollten die Programmierer noch etwas Zeit investieren, schließlich schläft die Konkurrenz nicht... **MH**

SPEZIAL

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	Sep. '04			
Preis	50 Euro			

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA L.A.
Anzahl der Spieler	1-32
Fertig zu	80%
www.eagames.com	
Onlinefähig	☑
Einschätzung	★★★★☆ 4/5

"Spannender Dschungel-Shooter"

Das Grundgerüst des Shooters steht. Sogar die Intelligenz der Widersacher ist hervorragend. Jetzt müssen die Entwickler nur noch ein paar Innovationen draufpacken – dann gibt's nichts mehr zu meckern.

ODDWORLD STRANGER

Action mit Witz: Der neue Titel von Oddworld Inhabitants beweist, dass auch im ernsten Shooter-Genre Platz ist für frische Ideen.

▲ **QUASSELSTRIPPE:** "Jetzt mach schon, Mann!" Das Streifenhörnchen kann es gar nicht erwarten, endlich abgeschossen zu werden – und tut das mit witziger Sprachausgabe kund. Das undefinierbare Etwas links daneben dient übrigens als Granate.

▲ **GACKER:** Im Dorf der stets etwas aufgeregten Hühnerwesen sucht der coole Stranger nach ersten Aufträgen.

▲ **HOCHSPRUNG:** Nicht immer hilft Waffengewalt – manchmal muss sich Stranger auf seine körperlichen Stärken verlassen.

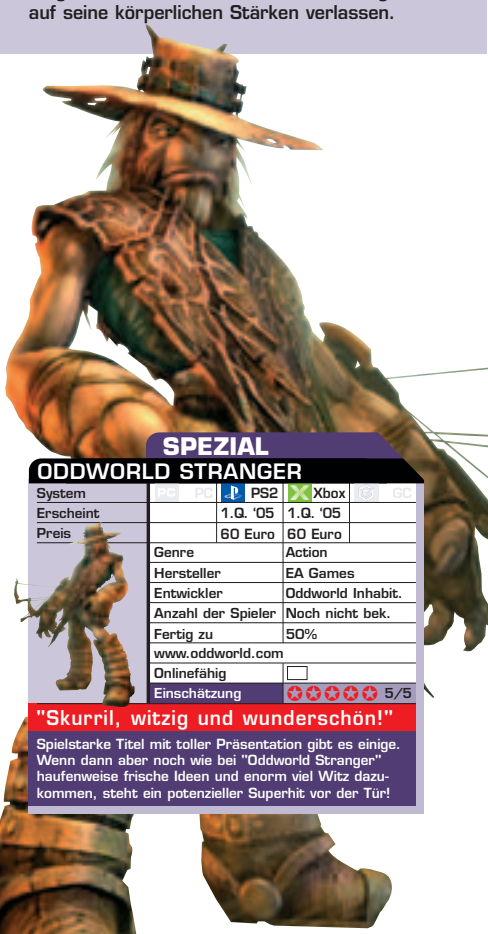
Sie suchen nach einem Action-Shooter-Mix? Da hätten die Hersteller zurzeit ungefähr 873 Spiele mit Kriegs- und 729 mit Science-Fiction-Szenarios im Angebot. Nicht so das Wahre? Finden wir auch. Schön, dass es da noch Entwickler wie Oddworld Inhabitants gibt, die ihre ganz eigenen Vorstellungen von einem Spiel haben. Noch schöner, wenn Firmenchef Lorne Lanning persönlich das Spiel im EA-Hauptquartier in San Francisco erstmals der Welt vorführt.

DER WILDE, WILDE WESTEN

Auch dieses Lanning-Werk spielt im "Oddworld"-Universum. Sie übernehmen die Rolle von Stranger, einem finsteren Kopfgeldjäger. Am Anfang der Präsentation beobachten wir den Western-Recken auf seiner Suche nach neuen Aufträgen. Hat er einen ergattert, geht es in die weite Polygon-Welt hinaus. Hier fasziniert zunächst Stranger selbst – eine saucoole, mit tiefer Stimme daherbrabbelnde Mensch-Biest-Kreuzung. Er lässt sich aus der Ego-Perspektive oder der Von-hinten-Ansicht durch die Aufträge bugsieren. Die Ego-Sicht ist vor allem zum genauen Zielen wichtig, im anderen Fall läuft Stranger schneller – und zwar auf allen vieren. So kann er Gegner über den Haufen rennen oder Gegenstände zertrümmern. Außerdem besitzt Stranger die wohl kultigste Waffe der jüngeren Action-Geschichte: eine doppelläufige Armbrust, die er mit lebendigem Getier füttert. So werden Kampfbienen im Dauerfeuer auf die Gegner gehetzt. Die bereits aus dem Vorgänger bekannten Fuzzle-Fellknäuel dienen indes als Minen. Stinktiere dagegen machen die Gegner durch Gaswolken kampfunfähig. Zu guter Letzt kann man per Streifenhörnchen die Aufmerksamkeit der Feinde auf einen bestimmten Punkt lenken.

Zudem gibt es für jede Waffe Upgrades, die für stärkere Baller-Wirkung sorgen. Nicht immer ist das Eliminieren der Gegner die beste Lösung: Per Schrumpfsaugstrahl kann Stranger seine Opfer auch einsammeln und so seinem ertragreichen Job als Kopfgeldjäger nachgehen.

Bei aller spielerischen Stärke kommt auch die Präsentation nicht zu kurz. Der Cocktail aus detaillierter Western-Welt, eigenwilligem "Oddworld"-Flair sowie gestochen scharfen Texturen und wunderbaren Animationen macht "Oddworld: Stranger" zu einem der optisch aufregendsten Xbox-Titel. Bleibt abzuwarten, ob die von einem anderen Team programmierte PlayStation2-Version angesichts dieser Technik-Protzerei mithalten kann. **MG**



SPEZIAL

ODDWORLD STRANGER

System	PS2	Xbox
Erscheint	1.Q. '05	1.Q. '05
Preis	60 Euro	60 Euro
Genre	Action	
Hersteller	EA Games	
Entwickler	Oddworld Inhabit.	
Anzahl der Spieler	Noch nicht bek.	
Fertig zu	50%	
www.oddworld.com		
Onlinefähig	☐	
Einschätzung	★★★★★ 5/5	

"Skurril, witzig und wunderschön!"

Spielstarke Titel mit toller Präsentation gibt es einige. Wenn dann aber noch wie bei "Oddworld Stranger" haufenweise frische Ideen und enorm viel Witz dazukommen, steht ein potenzieller Superhit vor der Tür!

Devil May Cry 3

▲ **RICHTUNGSWEISEND:** Im Gunslinger-Style können Sie die beiden Knarren Ebony & Ivory unabhängig voneinander abfeuern.

▲ **HEAVY:** Schwert oder Gitarre? Eine von Dantes Waffen wird Metal-Fans unter Ihnen sicherlich bekannt vorkommen.

▲ **DRACHENJÄGER:** Viele Ihrer monströsen Feinde können fliegen oder sich in verschiedene Formen verwandeln. Außerdem sind die blutrünstigen Biester oft schwerer bewaffnet als Dante selbst. Doch auch damit wird der Action-Rockstar klarkommen.

▲ **WIRBELWIND:** Der Swordmaster-Stil spezialisiert sich voll auf Schwertattacken.

▲ **DEFENSIVE:** Wählen Sie den Royalguard-Kampfstil, hat ihr lässiger Held einige coole Blockvarianten drauf.

Angespielt: Cooler denn je kehrt Dante zur ultimativen Dämonenschlacht zurück.

Kann Coolness vergehen? Eigentlich nicht. Und dennoch war Dante in "Devil May Cry 2" nicht mehr die lässige Ratte, die wir im ersten Teil zu schätzen lernten. Ihm schien es im wahrsten Sinne des Wortes die Sprache verschlagen zu haben. Nun steht ein weiterer Nachfolger vor der Tür – um genau zu sein, eigentlich ein Vorgänger, denn die Geschehnisse sind zeitlich vor dem ersten Teil angesiedelt. Unser weißhaariger Haudegen hat gerade mal 20 Lenze auf dem Buckel. Nach ausführlichem Anzocken einer ersten spielbaren Version versprechen wir: Dante, der lässigste Revolverheld der Videospielgeschichte, ist zurück – cooler denn je!

In unserer Vorabversion fällt zunächst die neue Optik auf. Während im zweiten Teil die nicht mehr ganze frische Grafikengine des ursprünglichen "DMC" Verwendung fand, glänzt Dantes aktueller Einsatz mit einer brandneuen 3D-Engine. Neben imposanten Spezial-, Licht- und Schatteneffekten überzeugen vor allem verschiedene Witterungen. Die Schauplätze im Spiel befinden sich sowohl in der realen als auch in der Dämonenwelt. Wir durften bereits die Straße, in der sich Dantes Laden befindet, die Innenräume seines Büros, einige Geschäfte, einen obskuren Dämonenturm sowie eine nette Strip-Bar betreten – alles gespickt mit zerstörbaren Details. Überall wimmelt es nur so von den miesesten Kreaturen, die die Hölle zu bieten hat. Im Vergleich zum zweiten Teil sind es übrigens bedeutend mehr. Sie sind bösartiger denn je, können teilweise fliegen, sind ebenfalls schwer bewaffnet und verfügen manchmal sogar über die Fähigkeit, sich zu verwandeln.

EINE FRAGE DES STILS

Um sie zu bekämpfen, wählen Sie zu Beginn eine von mehreren Kampftaktiken aus. Dies ist neben der gewienerten Optik die bedeutendste Neuerung. Die Entscheidung für einen bestimmten Stil beeinflusst einerseits stark, wie sich Ihre Schlachten im Spiel gestalten, andererseits hat sie auch Auswirkungen auf den Schwierigkeitsgrad. Im fertigen "DMC 3" sollen angeblich sechs verschiedene Kampftypen zur Auswahl ste-

▲ **STREETFIGHTER:** Auch ohne Waffen lehren Sie die Feinde das Fürchten.

▲ **ABGEHOBEN:** Als Revolverheld ballern Sie die Biester sogar von oben ab.

▲ **WAFFENNARR:** Neben Schwertern und Wummen können Sie Nunchakus schwingen.

▲ **PACKESEL:** Alle Waffen, die Sie gerade nicht im Einsatz haben, sind sichtbar auf Dantes Rücken geschnallt. Durch einen einfachen Druck auf eine bestimmte Taste wechseln Sie jederzeit während eines Kampfes das Instrument – natürlich blitzschnell.

hen. Capcom konnte dies bislang jedoch noch nicht offiziell bestätigen. Bis jetzt sind bereits vier Stile bekannt. Da wäre zum einen der Gunslinger-Style. Wie der Name schon sagt, ist Maulheld Dante hier besonders geschickt im Umgang mit seinen Feuerwaffen. So können Sie beispielsweise durch paralleles Betätigen einer bestimmten Taste und des linken Sticks mit Ihren zwei Wummen Ebony und Ivory unabhängig voneinander in jede Himmelsrichtung zielen. Für Schwertschwinger empfiehlt sich hingegen der Swordmaster-Stil. Die Swordmaster-Special-Attack ist eines der exklusiven Manöver, mit dem Sie in diesem Modus die Biester verblüffen: Dante lässt sein riesiges Schwert dabei wie einen Propeller vor sich kreisen und zerschnetzelt die Monster äußerst schick. Die eleganteste Art der Dämonenbekämpfung ist jedoch der so genannte Trickster-Style. Sie weichen feindlichen Attacken sehr geschickt aus, um anschließend selbst zuzuschlagen. Zu guter Letzt wäre da noch der Royal-Guard-Style. Dessen große Stärke liegt in der Defensive. Sollten Sie sich für ihn entscheiden, wird Ihr Held mit besonders schnellen und effektiven Blockmanövern aufwarten.

Mit welchen Waffen Ihr Teufelskerl seinen dritten PS2-Auftritt bestreiten darf, verraten die japanischen Entwickler bis dato noch nicht. Auf jeden Fall kommen jedoch Dantes Spielzeuge Ebony und Ivory zum Einsatz sowie eine Pumpgun, dreifache Nunchakus und mehrere Schwerter.

ACTIONFILM INKLUSIVE

Die Story wird in spektakulären Videos erzählt. Verantwortlich für diese kinoreifen Clips ist Action-Regisseur Yuji Shimamura, der sich in Japan durch Kultfilme wie "Versus" einen Namen gemacht hat. Alle Filmchen haben aneinandergereiht eine Laufzeit von etwa 80 Minuten und ergeben einen tollen Action-Streifen gespickt mit jeder Menge lockerer Sprüche – und das schon, bevor Sie den ersten Dämonen bearbeitet haben: Das Intro-Movie ist nämlich mit Sicherheit eines der coolsten, das jemals auf einer Konsole abgespielt werden durfte. **PR**

SPEZIAL

DEVIL MAY CRY 3

System	PS2
Erscheint	Feb. '05
Preis	60 Euro
Genre	Action
Hersteller	Capcom
Entwickler	Capcom
Anzahl der Spieler	1
Fertig zu	70%
www.capcom.com/e3_2004/dmc3	
Onlinefähig	☑
Einschätzung	★★★★★ 5/5

"Coole Monsterhatz mit Tiefgang"

Der dritte Teil von Capcoms Dämonenmetzelei präsentiert sich in einem neuen, aufpolierten Gewand mit verschiedenen Kampfstilen, mehr Monstern, fetteren Waffen und einem saucoolen Helden. Wow!

PC

FIFA FOOTBALL 2005

Tausendmal berührt, tausendmal ist nix passiert: Diese Zeiten sind für FIFA-Kicker vorbei!

▲ **RICHTIGE ANNAHME:** First Touch in Aktion. Mit viel Gefühl und dem richtigen Analog-Stick-Timing können wir den Verteidiger schon bei der Ballannahme ausspielen – hier vorgeführt mit einer feinen Außenrist-Technik.

▲ **STAR-ENSEMBLE:** Mit Topteams wie Real Madrid spielt's sich besonders flüssig.

▲ **VIELFALT:** Vom imposanten San-Siro-Stadion bis zur Zweitliga-Bude – das Platzangebot gehört zu den FIFA-Stärken.

Fußball spielen die Jungs von EA Sports schon lange nicht mehr. Als wir Mitte Juli im sonnigen Vancouver zu Besuch waren, klaffte an Stelle des einstigen EA-eigenen Fußballplatzes nur noch ein großes Loch. Bagger und Raupen waren zu Gange – eine Tiefgarage soll entstehen. Doch trotz der fehlenden Kick-Praxis passiert an der kanadischen Westküste endlich mal wieder etwas Großes: Nach einigen eher enttäuschenden Vorgängern gefällt uns der 2005er-Kader von "FIFA Football" nämlich ausgesprochen gut.

KNOTEN AUF DEN BEINEN

Das liegt unter anderem an einer simplen aber erfrischenden Idee: Echte Spitzenspieler sorgen schon mit der neuen Ballannahme für brenzlige Situationen, indem sie den Gegenspieler elegant aussteigen lassen. Umgesetzt hat man dieses Prinzip ebenso trivial wie Gewinn bringend. Mit dem rechten Stick bestimmen Sie bereits im Moment der Ballannahme, wohin das Leder laufen soll. Ebenfalls neu ist der "verschärfte Spurt". Durch Kombination von Feuerknopf und rechtem Analog-Knüppel legt sich der Akteur die Kugel extra weit vor und gibt dann Fersengeld.

Beide Maßnahmen zielen wirkungsvoll darauf ab, dem Spieler beim Zweikampf erweiterte Offensiv-Möglichkeiten an die Hand zu geben. Schließlich waren direkte Duelle gegen KI-Verteidiger noch in "FIFA Football 2004" praktisch nicht zu gewinnen.

MITDENKENDE MITSPIELER

Neben diversen Neuerungen – dazu gehört auch ein erweitertes Repertoire an hohen Pässen, Flanken, Hebern sowie Schlenzern – tragen deutlich verbesserte Grundlagen zum höheren Spielspaß bei. An der Ballphysik hat man ebenso geschraubt wie an der (Mit-)Spieler-KI, was sich in authentischeren Laufwegen und aggressiverer Defensive äußert. Im Mittelfeld hapert's hingegen noch: Hier stehen Ihre Mannen oft zu weit vom Gegenspieler entfernt – effektives Pressing bleibt so trotz hektischem Umschalten ein Wunschtraum. Die innovative, aber letztlich unbrauchbare Off-the-ball-Funktion von "FIFA Football 2004" gehört übrigens immer noch zum Feature-Aufgebot, wird durch die neuen Steuerungsfinessen aber gottlob fast überflüssig.

Sprichwörtlich Karriere macht indes der Karriere-Modus: Bislang stiefmütterlich behandelt, bildet die Solo-Erfolgsstory nun das Herzstück der aktuellen Konsolen-Saison. Statt bloß Ihr Lieblingsteam auszuwählen, müssen Sie

▲ **ABWEHRWAND:** Nur Joypad-Künstler haben eine Chance gegen zwei Verteidiger.

▲ **GESCHMEIDIG:** Etliche Animationen sind neu oder wurden verbessert.

▲ **UNVERÄNDERT:** Beim Freistoß-System bleibt alles beim Alten.

▲ **REVIER-DERBY:** Am Bundesliga-Klassiker Schalke gegen Dortmund lässt sich ausmachen, dass der Wiedererkennungswert von Nationalkickern doch beträchtlich schwankt – pingelige Zocker bemühen deshalb den umfangreichen Spielereditor.

▲ **BUNT:** Der Hauptschirm des Karriere-Modus erinnert an die hauseigene FM-Serie und wird natürlich noch eingedeutscht.

▲ **KOPFSACHE:** Nur mit akkuratem Timing lässt sich eine Flanke in ein Tor verwandeln – meist kann die Verteidigung klären.

nun 15 Jahre lang an Ihrer persönlichen Digi-Laufbahn feilen – angehende Manager entscheiden sich für eine von fünf Regionen. Den entsprechenden Club suchen Sie zwar selbst aus, mehr als eine mit zwei Sternen bewertete Gurken-Truppe gibt's jedoch nicht als Startanstellung.

DER ALLTAG EINES TEAMCHEFS

Die Bildschirme im Karriere-Modus erinnern stark an EAs hauseigene "Fußball Manager"-Reihe. Obwohl "FIFA 2005" mit deren Spieltiefe nicht konkurrieren kann, stechen diverse Eigenschaften positiv hervor: So können Sie Personal einstellen, welches bestimmte Mannschaftsteile besonders gründlich trainiert, nach Verstärkung Ausschau hält oder aber die Finanzen in Schwung bringt – jeden dieser Co-Trainer gibt's in zehn Qualitätsstufen. Um Ihre virtuellen Lakaien gezielt zu verbessern, verteilen Sie Siegpunkte auf deren Charakterwerte.

Triumph oder Niederlage entscheiden aber nicht nur über diverse Zählerstände, sondern verändern auch Ihren Zufriedenheits-Level. Überschreitet dieser Gradmesser einen bestimmten Wert, bemühen sich bald stärkere Vereine um Ihre Dienste. Fällt er hingegen ins Bodenlose, lässt ein Rausschmiss nicht lange auf sich warten.

Fernab aller spieltechnischen Renovierungen präsentiert sich "FIFA Football 2005" in gewohnt bestechender Form: Imposante Polygon-Stadien, hautnahe Kamera-Perspektiven und brodelnde Fanblocks erinnern frappierend an samstägliche TV-Übertragungen. Hinzu kommt die eine oder andere verbesserte Animation, wenngleich der Übergang zwischen zwei Phasen immer noch dezent hölzern ausfällt. Das ist allerdings nur ein kleiner Schmutzfleck auf dem ansonsten blütenweißen "FIFA 2005"-Trikot – der Zweikampf mit Konamis "PES 4" kann beginnen! **MG**

SPEZIAL

FIFA FOOTBALL 2005

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	4.Q. '04	4.Q. '04	4.Q. '04	4.Q. '04
Preis	50 Euro	60 Euro	60 Euro	60 Euro
Genre	Fußball			
Hersteller	EA Sports			
Entwickler	EA Canada			
Anzahl der Spieler	1-8			
Fertig zu	80%			
Fifa2005.ea.com				
Onlinefähig	☑			
Einschätzung	✪✪✪✪✪ 5/5			

"Das beste FIFA seit langer Zeit!"

Deutlich verbesserter Spielablauf, endlich reelle Chancen in 1:1-Situationen: Das frische First-Touch-System stellt sich als Volltreffer heraus und macht die 2005er-Ausgabe zum wohl besten "FIFA" aller Zeiten!

FUSSBALLER SELBST GEBAUT

Mit dem Spielerbaukasten Create-a-player hält bei "FIFA Football 2005" ein Feature Einzug, das bereits einige andere EA-Sports-Titel schmückte. An mehr als 40 Schiebereglern können Sie von der Hautfarbe bis zur Nasenbreite Ihren ganz persönlichen Kicker erschaffen. Unentschlossene dürfen sich auch vom Computer per Zufallsfunktion einen Charakterkopf vorschlagen lassen.

Bis zu 50 Akteure lassen sich so gestalten und abspeichern: Jeder Entwurf bekommt dabei seinen individuellen Code, den Sie über's Internet für andere Kicker verfügbar machen können. Und das ist gut so: Während Create-a-player etwa bei "Tiger Woods" eher eine Spielerei darstellt, lassen sich damit in "FIFA" die nicht immer realistischen Antlitze der Stars korrigieren.

grand theft auto San Andreas

▲ **FARM-FINESSEN:** Beim Hof nebenan kann CJ sogar Traktoren und Mähdrescher klauen – viel Spaß!

▲ **BESCHAULICH:** Kleine Städtchen wie das idyllische Angel Pine sind genau der richtige Ort für Großstadt-Ganoven, um mal so richtig auszuspannen. Zusammen mit der rustikalen Country-Mucke im Radio entfaltet sich hier eine völlig neue Atmosphäre.

MISSION 1

RAUF AUF DEN BERG!

Unser Held soll einen Zeugen eliminieren. Das Problem: Der Mann hat von der brisanten Situation Wind bekommen und hält sich jetzt in den eisigen Höhen des Mount Chiliad versteckt. Mit einem Geländemotorrad knattert CJ aufwärts. Dann wird's heiß: er muss FBI-Leute ausschalten und den flüchtenden Zeugen umlegen. Als CJ seinen Auftrag erfüllt hat, fotografiert er sein Opfer – die Auftraggeber fordern schließlich Beweise.

▲ **HÖHENFLUG:** Die Fahrt auf den Mount Chiliad dauert einige Minuten.

Revolution: Im neuen GTA wird ein gigantisches Gebiet mit Feld, Wald und Wiesen simuliert.

VGA investigativ: In London erfuhren wir neue, aufregende Details über "GTA: San Andreas". Wichtige Erkenntnis: Abwechslung wird groß geschrieben. Der Staat San Andreas besteht nicht etwa aus drei Städten, die notdürftig mit ein paar wackligen Brücken und öden Endlos-Highways zusammengekleistert sind. Nein, die Landschaften zwischen Los Santos, San Fierro und Las Venturras sind voll befahrbar, erstrecken sich über viele Quadratkilometer und sind stadtmüden Nachwuchs-Ganoven ein gigantischer Abenteuerspielplatz.

NATUR VORAUS

Bricht "San Andreas"-Held Carl Johnson (CJ) im Truck von der City aus zur Überlandfahrt auf, durchquert er zunächst spärlich besiedelte Hoods, bis sich irgendwann das flache Land vor ihm erstreckt. Optische Langeweile müssen Sie nicht fürchten, die engen, kurvigen Interstate-Straßen führen ebenso wie die breiten Freeways durch verschiedene Landstriche.

Dicht bewaldete Abschnitte wechseln sich ab mit felsigen Tälern und hügeligem Grünland. Sogar kilometerlange Küstenstreifen, Flusstäler und eine Wüste gibt es zu entdecken. Der landschaftliche Höhepunkt ist jedoch der kilometerhohe Berg Mount Chiliad, auf dessen Gipfel Schneefelder glitzern! Nach Aussage der Rockstars, die VGA das Spiel in London live vorgeführt haben, dauert es selbst mit einem Helikopter etwa eine Minute, bis man die Spitze erreicht.

Ist also die Staatspolizei von Los Santos mit Sirenengeheul hinter Ihnen her, findet Sie dort oben ganz sicher kein Mensch. Fragt sich nur, wie lange CJ in luftiger Höhe überleben kann – bekanntlich muss er ja regelmäßig mit Essen versorgt werden, um gesund zu bleiben.

DÖRFER UND EINSIEDELEIEN

Natürlich hat man sich bei dem Konzept, eine riesige Landschaft inmitten eines Staates zu bauen, nicht mit ein paar Hügeln, Bäumen und Bergen zufrieden gegeben. Es wäre ja auch langweilig, immer nur Fuchs und Hase "Gute Nacht" zu sagen. Folglich sind zwölf Dörfer und Kleinstädte in der Pampa verteilt, in denen natürlich auch die zu Holzhütten und ländlichen Gehöften

▲ **MUSKULÖS:** Wer regelmäßig mit dem Fahrrad fährt, hat Muskeln und Kondition.

▲ **EIN MANN GEHT SEINEN WEG:** CJ läuft mit geladener Knarre in die Pampa.

▲ **BIKE-POWER:** CJ nutzt die Vorteile der Motocross-Bikes, um schneller zu sein.

▲ **RISKANTE FLUCHT:** CJ soll Motorrad-Killer ablenken. Mit einem Geländewagen kurvt er den Ganoven davon, allerdings dürfen die sein Gesicht nicht sehen: Wenn die nämlich merken, dass nicht ihr Opfer, sondern CJ drin sitzt, brechen sie die Jagd ab.

▲ **STAUBIG HIER:** Neue Partikel- und Textur-Algorithmen sorgen für staubige Wege und verdreckte Autos.

passenden Bewohner leben. In Shady Creeks, Flint County, Whetstone und Red County tummeln sich schrullige Rednecks oder es lungern obskure Holzfäller-Gangs herum.

Und damit Sie mit der Farmer-Fraktion auch gebührend in sozialen Kontakt treten, spielen Teile der verschachtelten, komplexen, sicherlich überraschenden und immer noch streng geheimen "San Andreas"-Hauptstory auf dem Land. Im Verlauf der Präsentation haben wir mehrere dieser neuartigen Aufträge gesehen (s. Kästen). Konzentrieren wir uns aber zunächst auf das optimale Outdoor-Gefährt, denn Abwechslung beim Fuhrpark ist eines der erklärten Entwickler-Ziele.

GELÄNDEGÄNGIGE VEHIKEL

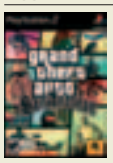
Auch abseits der Metropolen müssen Sie nämlich schnell von Punkt A nach Punkt B kommen – vor allem, wenn der Arm des Gesetzes wieder einmal nach CJ greift. Die Spezialisten von Rockstar empfehlen dafür ruppig-robuste Motocross-Motorräder bzw. Quads, weil man damit auch im Wald prima vorankommt, BMX-Bikes, um damit abschüssige Strecken in Extremsport-Manier herunterzupoltern sowie Angst einflößende Allrad-Monster, weil die nicht nur Sprit, sondern auch ein paar Salven Blei schlucken. Wollen Sie Waren unauffällig verschwinden lassen, tuckern Sie mit dem Wohnmobil über die Highways. Am kürzesten ist natürlich die Luftlinie. Bei den imposanten Entfernungen ist es ziemlich praktisch, mit seinem sauer verdienten (oder geklauten) Motorflugzeug abzuheben und den nervigen Cops auf diese Art elegant zu entwischen.

Bleibt festzuhalten, dass gerade der Kontrast zwischen hektischer City und geruhsamer Landkulisse das Spiel bereichert. Ladezeiten gibt's bei Ihren Rundfahrten übrigens nicht. Unser Kurz-Fazit ist so euphorisch wie eindeutig: "GTA: San Andreas" ist weiterhin auf dem direkten Weg zum Mega-Hit. **CB**

SPEZIAL

GTA: SAN ANDREAS

System	PS2
Erscheint	22.10.04
Preis	60 Euro



Genre	Action-Adventure
Hersteller	Rockstar Games
Entwickler	Rockstar North
Anzahl der Spieler	1
Fertig zu	60%
www.gtasanandreas.com	
Onlinefähig	☐
Einschätzung	✪✪✪✪✪ 5/5

"Blaue Bohnen auch im Grünen"

Überraschend, wie viele Ideen und Neuerungen in "San Andreas" stecken: Auch die Natur zwischen den Städten ist Schauplatz cooler Action und witziger Missionen. VGA bleibt den Rockstars weiter auf den Fersen!

MISSION 2

VOLLTANKEN, BITTE!

CJ grübelt in einer verlassenen Waldhütte über neue Taten, es steht ihm der Sinn nach Moneten. Also plant er, zusammen mit einer alten Freundin die örtliche Tankstelle zu knacken.

Um den Raub flott über die Bühne zu bringen, sausen die beiden Möchtegern-Schurken mit einem beweglichen Quad-Allradmobil zur Tanke. Als sie jedoch mit ihren Knarren vor dem Kassenhäuschen herumfuchteln, bleiben die Aushilfskräfte drinnen cool und rufen die Polizei. CJs Begleitung entscheidet blitzschnell, den herumstehenden Tanklastzug voll Sprit zu rippen. Als die beiden aber mit dem Ungetüm wegfahren, nehmen die Bediensteten die Verfolgung auf.

Während CJ den trägen, wild herumschlingernden Lastzug steuert, ballern und rammen die Verfolger den Truck und erschweren die Flucht. Dank physikalisch beeindruckender Simulation schrammt, pendelt und rollt der Anhänger realistisch über die engen Straßen. Erreicht man den vereinbarten Abstellplatz, ist der Coup erfolgreich absolviert.

▲ **WEG HIER:** In einer ganz ähnlichen Mission wird es brenzlig für CJ.

CyPress 8. Juli CUP 04

Bereits zum zweiten Mal hat CyPress beim alljährlichen Firmen-Sommerfest ein Fußballturnier ausgerichtet. Zahlreiche Vertreter der Spiele-Industrie jagten dabei begeistert dem runden Leder hinterher.

Ein Künstler am Ball: Atari-Produkt-Manager Stephan Pitsch dribbelt dem CyPress-Prokuristen Winfried Burkard davon.

Stimmungshoch: Beim abschließenden Sommerfest trafen sich die Branchenvertreter zum Plausch.

Gesunde Kicker-Moral: Ehrgeiz kombiniert mit der nötigen Gelassenheit – so macht Fußball Spaß.

Namensvettern: Frank Matzke (Vivendi) und Frank Holz (10tacel Studios) fühlen sich sichtlich wohl.

Feiern im Quartett: Christian Wißmann (EMI Records), Markus Lutz (CyPress) sowie die Activision-Vertreter Stefan Luludes und Martin Pitzl (von links nach rechts).

Gute Laune: Markus Malti (2.v.l.) von BIG BEN Interactive feiert den verdienten Sieg seiner Mannschaft.

Hart aber herzlich: Trotz verbissener Duelle blieben die Matches stets fair.

Im Feiern vereint: Ob von THQ, Nintendo oder Sony – auf dem CyPress-Sommerfest zeigten sich alle Gäste in trauter Runde.

Die Stunde der Wahrheit: CyPress-Geschäftsführer Stefan Winners (2.v.r.) schreitet zur Siegerehrung.

Atari gegen Capcom, Sony gegen Vivendi, THQ gegen Activision – beim CyPress-Cup 2004 standen sich die Großen der Branche auf ungewohntem Terrain gegenüber. Insgesamt vierzehn Teams kickten um den begehrten CyPress-Pokal.

Auf dem Kunstrasenplatz ging so richtig die Post ab: Übersteiger, Hackentricks und Lattenschüsse machten das Event für die Zuschauer interessant. Hie und da wurde ein Spieler auch mal durch reichlich engagierten Körpereinsatz aus den Latschen gehoben und musste sich fortan von der Auswechselbank aus einbringen – aber das gehört zum Fußball eben dazu.

Dass die Herren und Damen der Zockerbranche nicht aus Zucker sind, zeigte sich ganz deutlich: Kein noch so heftiger Regenguss konnte den Einsatz- und Siegeswillen bremsen.

Schließlich hat sich die Mannschaft von BIG BEN gegen die Sony-Truppe durchgesetzt. Die Entscheidung fiel jedoch erst nach einem spannenden Siebenmeterschießen, wobei sich die Angst der Tormänner hier nicht sehr von einem Elfmeterschießen zu unterscheiden scheint. Über den ehrenvollen dritten Platz konnte sich am Ende das Team von Atari freuen.

Am Abend traf man sich im traditionsreichen Weingut Juliusspital in der Würzburger Altstadt zum Feiern. CyPress-Geschäftsführer Stefan Winners bedankte sich bei allen Gästen für das zahlreiche Erscheinen und verlieh den Turniersiegern Pokal und Urkunde.

Elf Freunde müsst ihr sein: Diese Teams haben am CyPress-Cup teilgenommen

ACCLAIM/CODEMASTERS/ CDV

ACTIVISION

ATARI

BIG BEN

CAPCOM/VIDEO GAME

CYPRESS I+II

2. PLATZ
SONY/EIDOS

1. PLATZ
BIG BEN

3. PLATZ
ATARI

GAMEFREAX

NBG

PARAMOUNT/FLASHPOINT/EMPIRE/ UBISOFT/VIVENDI

RHEIN-MAIN-BOYS

SONY/EIDOS

TAKE 2

THQ

Es war toll!

AKTUELLE SPIELE-NEWS

PC-TICKER

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT
Verwirrung um Demo-Release: Erst sollte eine Einzelspieler-Demo des Weltkriegs-Shooters erscheinen, dann dementierte Electronic Arts. Es scheint aber weiterhin so zu sein, dass vor der Veröffentlichung des Spiels eine spielbare Demo kommen wird. Nur wann – das weiß anscheinend noch nicht einmal der Hersteller selbst. +++

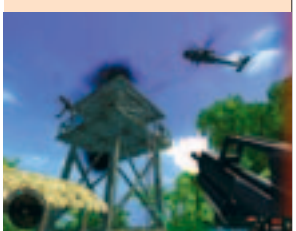
STALKER VERSCHOBEN
Wirklich schade: Auf eines der angekündigten Top-Action-Spiele werden Sie in diesem Jahr nun doch verzichten müssen. THQ verschiebt den viel versprechenden Tschernobyl-Shooter "Stalker" nämlich auf das erste Quartal 2005. +++

MIDWAY MAG UNREAL
Der amerikanische Videospiele-Publisher Midway hat mit Epic Megagames einen Vertriebsvertrag abgeschlossen. Der Verkauf der kommenden drei "Unreal"-Episoden ist damit geregelt. +++

▲ **ADE ATARI:** Das nächste Unreal kommt über Midway.

BROTHERS IN ARMS
Und noch mal Warten. "Brothers in Arms", der Taktik-Shooter von Ubisoft, verschiebt sich ebenfalls auf's erste Quartal 2005. Dadurch soll gewährleistet werden, dass alle drei Versionen (PC, PS2 und Xbox) gleichzeitig kommen. +++

FAR CRY SDK
Die "Far Cry"-Entwickler Crytech haben nun ihr SDK (Software Development Kit) für den Action-Titel auf der Homepage www.crymod.com veröffentlicht. Mit diesen Tools können Hobby-Programmierer eigene Levels und Mods für den Ego-Shooter programmieren. +++



▲ **FAR CRY:** Basteln Sie sich Ihre eigenen Levels.

▲ **FANTASIEVOLL:** Die Levels sind ansprechend gestaltet.

ARMIES OF EXIGO

Fantasy-Strategie ist gerade groß in Mode. Bei EAs "Armies of Exigo" können Sie – das ist außergewöhnlich – mit der Umgebung interagieren. Minenarbeiter oder Zaubersprüche (Erdbeben, Vulkanausbruch) verändern Flora und Fauna. Kämpfe finden auf der Ober- oder in der Unterwelt statt.

NEWS
ARMIES OF EXIGO

System	PC	
Hersteller	Electronic Arts	
Erscheint	Sept. '04	Fertig zu 70%
Einschätzung	●●●●○	Preis: ca. 50€

FULL SPECTRUM WARRIOR

▲ **SPANNUNG:** Nur geschickte Taktiker überleben Krisen.

Im September soll der Xbox-Hit auch für PC in den Läden stehen. Neben zwei zusätzlichen Missionen, die nahtlos an den Story-Verlauf der Xbox-Version anschließen, spendiert der Entwickler einen Leveleditor. Der eigentlich für die U.S.-Army entwickelte Taktik-Shooter fordert den Spieler vor allem durch seine realistischen Einsatzszenarios. Zusätzlich fasziniert die ungeheuer dichte Kriegsfront-Atmosphäre.

NEWS
FULL SPECTRUM WARRIOR

System	PC	
Hersteller	Pandemic Studios	
Erscheint	4.Q. '04	Fertig zu 80%
Einschätzung	●●●●●	Preis: ca. 50€

DAWN OF WAR

"Dawn of War" verspricht Echtzeit-Strategie mit Massenschlachten. Zoomen Sie nahe ans Geschehen, sehen Sie einen bisher nicht da gewesenen Detailgrad. Die Story stützt sich auf das "Warhammer 40k"-Universum. Auf Seiten der Space Marines kämpfen Sie gegen die gemeinen Chaos Space Marines, die blutrünstigen Orks und die Eldar mit ihren Psi-Fähigkeiten.

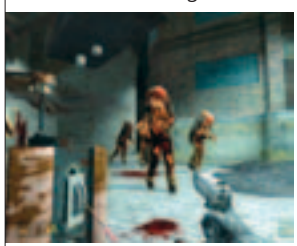
NEWS
DAWN OF WAR

System	PC	
Hersteller	THQ	
Erscheint	Sept. '04	Fertig zu 80%
Einschätzung	●●●●○	Preis: ca. 50€

▼ **SCHÖN:** Dawn of War ist ein grafischer Meilenstein.

HALF LIFE 2 FAST FERTIG?

"Half Life 2" ist fast fertig! Das zumindest sagt Doug Lombardi, seines Zeichens PR-Manager von Valve. So soll bereits in den nächsten Wochen eine fertige Version zum Publisher Vivendi geschickt werden. Damit rückt ein Erscheinungstermin Ende September in den Bereich des Wahrscheinlichen. Hoffentlich kommt nicht wieder etwas dazwischen.



▲ **BALD:** Mit etwas Glück dauert es nicht mehr lange.

NEWS
HALF LIFE 2

System	PC	
Hersteller	Valve	
Erscheint	Sept. '04	Fertig zu 90%
Einschätzung	●●●●●	Preis: ca. 50€

BLITZKRIEG: TOTAL CHALLENGE 4

Entwickler INtex programmiert gerade ein neues Add-on zum Strategie-Titel "Blitzkrieg". Zwar ist noch kein Erscheinungstermin bekannt, dafür gibt es aber bereits Infos zum Inhalt: So wird sich das Missions-Pack auf die vierte Phase des Zweiten Weltkrieges konzentrieren. Sie kämpfen sich diesmal durch Polen, Norwegen und die Niederlande. Dabei nehmen Sie sogar an der Barbarossa-Angriffsphase auf die Sowjetunion teil.

▲ **PRÄCHTIG:** Strategen sind bald wieder gefordert.

NEWS
BLITZKRIEG: TOTAL CHALLENGE 4

System	PC	
Hersteller	INtex	
Erscheint	nicht bek.	Fertig zu 50%
Einschätzung	●●●○○	Preis: ca. 50€

BRANDHEISS! DIE TOP-SPIELE DER ZUKUNFT!

▲ **KABOOM:** Mit einer Handgranate sprengen wir Fässer.

▲ **ANNA:** Derart detaillierte Spielfiguren gab es noch nie zuvor.

COUNTER STRIKE SOURCE

Bereits in der August-Ausgabe hatten wir ausführlich über das kommende Source-Engine-Remake des beliebten Mehrspieler-Shooters "Counter Strike" berichtet. Die Neuauflage wird zusammen mit der Deluxe-Version von "Half Life 2" ausgeliefert. Heute präsentieren wir Ihnen die brandheißen Screenshots – genau wie wir versprochen haben!

NEWS

COUNTER STRIKE SOURCE		
System	PC	
Hersteller	Vivendi	
Erscheint	Sept. '04	Fertig zu 90%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 50€

TOP SPIN

Spiel, Satz und Sieg: Atari veröffentlicht Microsofts Xbox-Tennishit im Herbst für den PC. Bereits eine frühe spielbare Version hat uns gezeigt, dass der Sport-Titel grafisch noch besser aussehen wird. Vor allem die Spielfiguren wirken sehr detailliert. Mehrspieler-Modi wie Turniere oder Doppel werden über ein lokales Netzwerk oder über den Online-Service Gamespy möglich sein.

NEWS

TOP SPIN		
System	PC	
Hersteller	Atari	
Erscheint	Herbst'04	Fertig zu 80%
Einschätzung	★★★★★	Preis: ca. 50€

WORLD CYBER GAMES '05

▲ **VERTRAG:** Damit sind die WCG beschlossene Sache.

Jetzt steht es endgültig fest: Singapur ist der Austragungsort für die nächsten World Cyber Games. Im Auswahlverfahren lagen die internationalen Bewerberstädte Taipei/-Taipeh, Mailand und Hannover lange ganz eng beieinander, am Ende hat Singapur aber das beste Gesamtergebnis bei den verschiedenen Auswahlkriterien erzielt. Der Termin steht zwar noch nicht fest, doch wird der Wettkampf im Suntec Singapore International Convention & Exhibition Centre stattfinden. Es sollen mehr als 600.000 Spieler aus 60 Ländern in verschiedenen Videospiel-Disziplinen gegeneinander antreten.

DEL EISHOCKEY MANAGER 2005

Ganze elf Jahre nach dem Erscheinen des legendären "Eishockey Manager" dürfen sich die Fans des Kufensports jetzt wieder hinter der Bande und auch im Managersessel beweisen. Sie pokern um Werbeverträge, gestalten das Stadion und bestimmen den Ablauf des Trainings. Einsteiger freuen sich über die ungemein praktischen Automatikbuttons für ganz bestimmte Bereiche. Mit dabei sind alle 14 DEL-Clubs, die Macher sind mit Werner Krahe und Jens Onnen übrigens dieselben wie 1993.

▲ **VERKAUFT:** Lassen Sie sich von den Sponsoren ausstatten.

NEWS

DEL EISHOCKEY MANAGER '05		
System	PC	
Hersteller	Jowood	
Erscheint	Sept. '04	Fertig zu 80%
Einschätzung	★★★☆☆	Preis: ca. 50€

AKTUELLE SPIELE-NEWS

PS2-TICKER

NEUES MATRIX-SPIEL
Atari-Boss Bruno Bornell will in den nächsten Wochen ein neues "Matrix"-Spiel enthüllen. Ob sich die Handlung wieder an den vorhergehenden Kinofilmen orientieren wird, ist leider noch nicht bekannt. +++

▲ **MATRIX:** Wird der neue Titel wieder ein Action-Spiel?

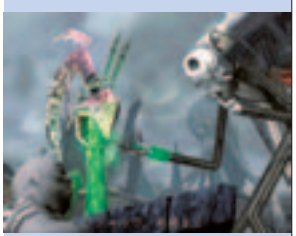
DISNEYS CARS
THQ arbeitet an einer Videospiel-Umsetzung des nächsten Disney-Films "Cars". In der Original-Version der Animationsfilm-Vorlage sprechen bekannte Hollywood-Stars wie Paul Newman oder Owen Wilson die Stimmen der Haupcharaktere. +++

NIGHT STALKERS
Die Mannen von XS Games ("Syberia") entwickeln "Night Stalkers". Um welches Genre es sich bei diesem Spiel handeln wird, wollen die verschwiegenen Herren allerdings erst demnächst bekannt geben. +++

PLAYSTATION3-LOGO
Sony ließ sich in den USA den Markennamen "PS3" schützen. Es wurde bei der zuständigen Behörde zudem ein Logo eingereicht, das dem PS2-Schriftzug ähnelt. +++

BEYOND GOOD & EVIL ALS TRILOGIE?
In einem Interview ließ der "Rayman"-Erfinder Michel Ancel verlauten, dass sein neuester Videospiel-Hit "Beyond Good & Evil" eigentlich eine Trilogie werden sollte. Einen Nachfolger wollte er jedoch noch nicht bestätigen. +++

THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS
Capcoms "The Nightmare before Christmas" wird langsam zur unendlichen Geschichte. Der Action-Titel wurde jetzt ohne Angabe von Gründen auf 2005 verschoben. +++



▲ **ERST 2005:** Burtons Märchen verschiebt sich.

▲ **KNALLBUNT:** Das Action-Spiel erinnert an Viewtiful Joe.

ALIEN HOMINID

Im Herbst 2004 veröffentlicht O-3 Entertainment mit "Alien Hominid" ein klassisches 2D-Actionspiel im knallbunten Comic-Look. Ein kleines gelbes Alien legt direkt vor dem Hauptquartier des FBI eine Bruchlandung hin und muss nach einer rasanten Flucht sein verschlepptes Raumschiff wiederfinden.

NEWS
ALIEN HOMINID

System		
Hersteller	O-3 Entertainment	
Erscheint	3.Q. '04	Fertig zu 80%
Einschätzung	○○○○○	Preis: ca. 60€

TIMESPLITTERS 3: FUTURE PERFECT

"Future Perfect" glänzt wie der Vorgänger mit einer herrlich flüssigen Grafik, einem genialen Ballergefühl sowie einer ordentlichen Steuerung. In der uns vorliegenden Version schossen wir uns durch ein altes, schottisches Schloss und durch einen ratternden Wüstenzug. Geskriptete Events, fiese Bossgegner und auflockernde Minirätsel sorgten für Kurzweil.

NEWS
TIMESPLITTERS 3

System		
Hersteller	Electronic Arts	
Erscheint	4.Q. '04	Fertig zu 70%
Einschätzung	○○○○○	Preis: ca. 60€

▼ **ACHTUNG:** Die beiden Gegner eröffnen das Feuer.

BARD'S TALE

▲ **TOLL:** Das Action-Rollenspiel gefällt durch neue Grafikeffekte und schöne Kulissen.

Wir haben den Barden schon lange nicht mehr singen hören – heute haben wir zumindest einen aktuellen Screenshot aus der PS2-Version für Sie. Grafisch scheint sich das Action-Rollenspiel demnach prächtig zu entwickeln.

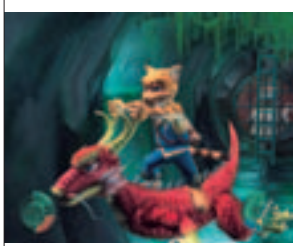
Leider hat uns Publisher Acclaim noch immer keine spielbare Preview-Version zukommen lassen. Wir hoffen aber, spätestens in einer der nächsten Ausgaben mit dem unerschrockenen Minnesänger die Lande erkunden zu dürfen.

NEWS
BARD'S TALE

System	PC	
Hersteller	Acclaim	
Erscheint	4.Q. '04	Fertig zu 80%
Einschätzung	○○○○○	Preis: ca. 60€

LEGEND OF KAY

Warum nur wollen Gorillas die Welt unterjochen? Kater Kay ist auf der Suche nach einer Antwort und wird dabei von seinen tierischen Freunden unterstützt. Ein Wildschwein hilft genauso bei der Fortbewegung wie ein Flugdrache. Es ist mächtig viel Action angesagt: Kay ist ein Meister der Martial Arts. Schon die Vorabversion ist viel versprechend!



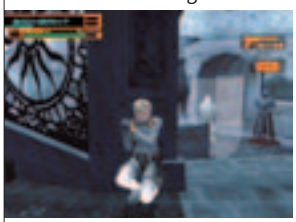
▲ **TEAMWORK:** Der Drache hilft Kay durch's Level.

NEWS
LEGEND OF KAY

System		
Hersteller	Jowood	
Erscheint	Nov. '04	Fertig zu 70%
Einschätzung	○○○○○	Preis: ca. 60€

SPY FICTION

Atari veröffentlicht im Herbst spannende Agenten-Action in bester "Metal Gear Solid"-Manier. Genau wie beim Genre-Primus wird die Handlung in aufwändigen Zwischensequenzen erzählt. Sie dürfen sich zwischen einem Agenten und einer Agentin entscheiden, die unterschiedliche Fähigkeiten aufweisen. So können sich die Helden für kurze Zeit unsichtbar machen oder mit Hilfe eines Gadgets sogar das Aussehen eines Feindes annehmen.

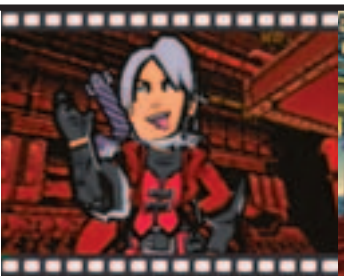


▲ **UNSICHTBAR:** Ihre Helden tarnen sich perfekt.

NEWS
SPY FICTION

System		
Hersteller	Atari	
Erscheint	4.Q. '04	Fertig zu 90%
Einschätzung	○○○○○	Preis: ca. 60€

BRANDHEISS! DIE TOP-SPIELE DER ZUKUNFT!



▲ **ABGEFAHREN:** Dämonenschreck Dante ist ebenfalls mit von der Partie.

▲ **FARBENFROH:** Auch die PS2-Version glänzt mit kunterbunter Comic-Optik.

▲ **STANDARDS:** Freistöße dürfen nun in drei Variationen ausgeführt werden.

▲ **HELLAS:** Bei diesem Kopfball wird der Torwart auf dem falschen Fuß erwischt.

VIEWTIFUL JOE

Viewtiful Joe war bisher GameCube-Besitzern vorbehalten. Jetzt kommt der Jump'n'Beat-Spaß endlich auch für die PS2. Sogar noch verrückter als im Original, denn neben Superheld Joe werden Sie auch Dante im Comic-Gewand kontrollieren. Richtig gelesen: Mit dabei ist der Action-Rockstar der "Devil May Cry"-Serie! Ferner hat man dem Titel eine weitere, recht einfache Schwierigkeitsstufe spendiert. Das wird dem als "hardest Action Game ever" betitelten Actionbrett sicher nicht schaden. Ansonsten gilt: Ein durchgeknallter 2D-Sidescroller in einer 3D-Umgebung, voll gepackt mit spektakulären Effekten, in coolem Comic-Look und mit drei wahnsinnigen Superkräften des Helden – rockt garantiert.

NEWS

VIEWTIFUL JOE		
System	PS2	
Hersteller	Capcom	
Erscheint	Okt. '04	Fertig zu 80%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 60€

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Wie in der letzten VGA versprochen, liefern wir Ihnen erste Eindrücke aus der finalen japanischen Version von "PES 4". Auffällig: Die Defensivarbeit wird mehr betont, Verteidiger lassen sich nicht mehr so leicht überlaufen oder austricksen. Zudem fallen dem Angriffsspieler Dribblings nun etwas schwerer. Insgesamt ist das Spiel flotter und passbetonter geworden. Die wenigen Patzer des Vorgängers wie Animationsfehler, übermächtiges Grätschen oder häufige Abpraller des Torhüters hat Konami konsequent verbessert. Die neuen Freistoßoptionen (z.B. indirekte Freistöße) lassen sich sinnvoll einsetzen und die neuen Menüs gefallen uns auch besser. Und jetzt offiziell: Die ersten Ligen aus Spanien, Italien und Holland sind in "PES 4" mit allen Lizenzen implementiert.

NEWS

PES 4		
System	PC, PS2, Xbox	
Hersteller	Konami	
Erscheint	4.Q. '04	Fertig zu 80%
Einschätzung	★★★★★	Preis: ca. 60€

TT SUPERBIKES

Tollkühne Männer auf ihren heißen Kisten: Frei nach diesem Motto liefert Entwickler Jester Interactive Nachschub für Motorrad-Fans. Im Mittelpunkt der Feuerstuhl-Oper "TT Superbikes" steht das alljährliche Isle-of-Man-Rennen: Sie heizen durch verwinkelte Gassen, weichen dem Berufsverkehr aus oder beharken sich mit KI-Piloten.

▲ **VORSICHT:** Fiese Hindernisse säumen die Strecke.

NEWS

TT SUPERBIKES		
System	PS2	
Hersteller	Sony	
Erscheint	Okt. '04	Fertig zu 90%
Einschätzung	★★★☆☆	Preis: ca. 60€

TIGER WOODS PGA TOUR 2005

Electronic Arts serviert uns im vierten Quartal 2004 eine überarbeitete Version der Golf-Simulation "Tiger Woods PGA Tour 2005". Komplett neu ist der Spielmodus Tiger Proofing – hier können Sie vor jedem Turnier ihren Sportler und den Platz neu editieren. Sogar die Farbe des Rasens und die Wolkendecke kann der Spieler ändern.

▲ **PROMI:** Golf-Profi Tiger Woods ist wieder mit dabei.

NEWS

TIGER WOODS PGA TOUR 2005		
System	PC, PS2, Xbox, GC	
Hersteller	Electronic Arts	
Erscheint	Sep. '04	Fertig zu 80%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 60€

SUIKODEN 4

Sensation! Nachdem der dritte Teil in Europa nie erschienen ist, will Konami den Nachfolger "Suikoden 4" im Herbst 2004 wieder hierzulande veröffentlichen. Das Rollenspiel basiert auf der Grafiktechnologie von "Silent Hill 3". Im Gegensatz zu den Vorgängern gibt es in Zwischensequenzen endlich eine richtige Sprachausgabe. Auch die umfangreichen Fantasy-Welten sollen nun deutlich vielseitiger ausfallen.

▲ **BOSS:** Dieses Krabbenwesen will uns ans Leder.

NEWS

SUIKODEN 4		
System	PS2	
Hersteller	Konami	
Erscheint	4.Q. '04	Fertig zu 90%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 60€

FUTURE TACTICS

Mögen Sie "Worms"? Dann wird Ihnen "Future Tactics" gefallen, denn auch in diesem rundenbasierten Strategiespiel bewegen Sie sich mit jeder Figur ein paar Meter vorwärts, um dann mit einer Wumme gegen Feinde vorzugehen – zeitgemäß natürlich in 3D. Bis zu neun Charaktere agieren in Ihrem Team. Die Gegner sind hier extrem hässliche Aliens, die nichts Besseres verdient haben, als die totale Vernichtung.

▲ **GNADE?** Sorry, aber dich will ich auf unserem Planeten nicht.

NEWS

FUTURE TACTICS		
System	PC, PS2, Xbox, GC	
Hersteller	Jowood	
Erscheint	Nov. '04	Fertig zu 70%
Einschätzung	★★★☆☆	Preis: ca. 60€

AKTUELLE SPIELE-NEWS

XBOX-TICKER

NEUE SPIDER-MAN-SPIELE
Activision hat drei weitere Spiele rund um den spinnerten Superhelden angekündigt. Die Programmierer von Treyarch entwickeln "Ultimate Spider-Man" für 2005, ein "Classic Spider-Man"-Spiel soll 2006 folgen und zu guter Letzt ist der Release von "Spider-Man 3" parallel zum Filmstart 2007 geplant. +++

FALLEN KINGDOMS
Der Shoot'em-Up- und Rennspiel-Spezialist Warthog arbeitet derzeit an einem klassischen Rollenspiel für Xbox und PC. Vor allem ein neuartiges Moral-System soll den Titel von "Diablo", "Sacred" & Co abheben. Die Handlung soll sich dadurch ständig verändern. +++

▲ **HOSSA!** Bei Fallen Kingdoms rollen die Köpfe.

▲ **ALLES NEU:** Dank Update gibt es sogar neue Widersacher.

NINJA GAIDEN V1.1

Für "Ninja Gaiden" gibt es jetzt über den Online-Service Xbox-Live das erste Download-Paket. Es warten neue Gegner, Waffen, Extras und eine verbesserte Kamera. Außerdem sollen alle Widersacher nun viel intelligenter agieren, was das Spiel noch schwieriger macht.

NEWS

NINJA GAIDEN V1.1		
System		
Hersteller	Microsoft	
Erscheint	erhältlich	Fertig zu 100%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: kostenl.

MORTAL KOMBAT 7

▲ **MK06:** Für welche Systeme erscheint Teil 7?

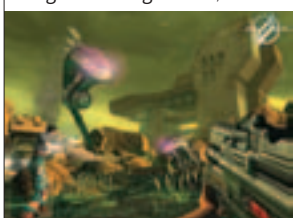
Midways CEO David F. Zucker bestätigte auf einer Konferenz, dass nach "Mortal Kombat Deception" ein weiterer Teil der alteingesessenen Prügel-Serie folgen wird.

NEWS

MORTAL KOMBAT 7		
System		
Hersteller	Midway	
Erscheint	n. bekannt	Fertig zu 10%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 60€

PARIAH

In den Studios von Digital Extremes wird an einem außergewöhnlichen Ego-Shooter gebastelt, der 2005 kommen soll. Sie schlüpfen in die Rolle von Dr. Jack Mason. Dieser muss nach einem Transporterunfall eine kranke Patientin von einem verseuchten Planet retten.



▲ **HINGUCKER:** Die Grafik sieht atemberaubend aus.

NEWS

PARIAH		
System	PC	
Hersteller	Digital Extremes	
Erscheint	2005	Fertig zu 50%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 60€

BRANDHEISS! DIE TOP-SPIELE DER ZUKUNFT!

HALO 2

▲ **AB 16:** Der Master-Chief teilt mit der Klinge aus.

Sind Sie schon 16 Jahre alt oder älter? Glück gehabt! "Halo 2" erhielt nämlich bei der Prüfung zur Altersfreigabe das Siegel "freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG".

NEWS

HALO 2		
System		
Hersteller	Microsoft	
Erscheint	11.11.04	Fertig zu 90%
Einschätzung	★★★★★	Preis: ca. 60€

VIETCONG: PURPLE HAZE

Zusammen mit dem Add-on "Purple Haze" marschiert die Vietnam-Schlacht "Vietcong" von PC auf Konsole. In Ihrem Team arbeiten Spezialisten wie Mediziner, Funker oder Gunner. Den Kameraden können Sie jederzeit Befehle erteilen. Die Konsolen-Version wird ein Auto-Targeting-System bieten, wobei das Fadenkreuz magnetisch auf das Ziel bewegt wird, sofern Sie Ihre Waffe in dessen Nähe ausrichten. Auf Xbox-Live-Unterstützung dürfen Sie sich zudem freuen.

NEWS

VIETCONG: PURPLE HAZE		
System		
Hersteller	Gathering	
Erscheint	Aug. '04	Fertig zu 90%
Einschätzung	★★★★☆	Preis: ca. 60€

▼ **VIETCONG:** Im Team schleichen Sie durch den Dschungel.

DEAD OR ALIVE: ULTIMATE

Endlich gibt es neue Infos zu den Online-Spielmodi von "Dead or Alive: Ultimate", das im Herbst erscheinen soll. Nachdem man sich in der Lobby einen Gegner ausgesucht hat, wird die Auseinandersetzung im Turnier-Modus ausgetragen. Außerdem kann man andere Kämpfe im Watch-Modus verfolgen.

▲ **NIMM DAS:** Im Herbst dürfen wir online prügeln.

NEWS

DEAD OR ALIVE: ULTIMATE		
System		
Hersteller	Microsoft	
Erscheint	Win. '04	Fertig zu 80%
Einschätzung	★★★★★	Preis: ca. 60€

AKTUELLE SPIELE-NEWS

NINTENDO-TICKER

MOBILER INTERNET-ZOCK

In einem Interview bestätigte Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto, dass es technisch möglich sei, mit dem kommenden Handheld Nintendo DS über Wireless-LAN im Internet zu surfen. Allerdings soll die W-LAN-Funktion des Hosentaschenwunders hauptsächlich für Mehrspieler-Matches genutzt werden. +++

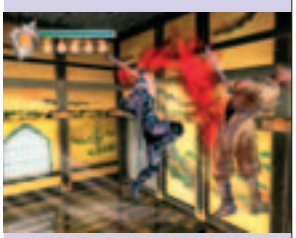
GANGSTERDRAMA

Im Oktober soll "Payback" für den GBA in Europa erscheinen. Dabei handelt es sich um ein "GTA"-ähnliches Actionspiel, bei dem Sie Fahrzeuge aus der Vogelperspektive durch zehn Städte steuern und diverse Missionen erledigen. +++

▲ **RANDALE:** Mit dem Panzer fahren Sie alles platt.

NEUES PHANTASY STAR

Das Sonic-Team von Sega arbeitet an "Phantasy Star Universe", einem neuen MMORPG, das spielerisch auf dem beliebten "Phantasy Star Online Ep. I&II" aufbaut. Mehrere tausend Spieler sollen sich gleichzeitig in der Spielwelt aufhalten können, außerdem soll es mehrere Rassen geben. Noch steht nicht fest, für welche Konsolen "Phantasy Star Universe" erscheinen wird. Der GameCube kommt aber aufgrund der traditionell großen "PSO"-Fangemeinde in die engere Auswahl. +++



▲ **BALD FÜR DS?** Tecmos Actionhit Ninja Gaiden.

BRANDHEISSE DS-TITEL

Erste Infos über geplante Software für Nintendos Handheld-Konsole DS: Demnach werkelt Konami an einer "Castlevania"-Variante, während Square Enix eine Umsetzung des GameCube-Titels "Final Fantasy: Crystal Chronicles" verspricht. Selbst Xbox-Hoflieferant Team Ninja ("Ninja Gaiden") entwickelt für die tragbare Daddelkiste. +++

NINTENDO DS: DESIGN ENTHÜLLT

Eine Konsole putzt sich raus: Um mit Sonys Hochglanz-Handheld PSP zu konkurrieren, verpasste Nintendo seinem Dual Screen einen frischen Look. Der Modulschlucker kommt nunmehr in einem schlanken Gehäuse daher – die glänzende Oberfläche rundet das mobile Vergnügen ab. Am Release-Termin ändert sich jedoch nichts: Der DS erscheint im 1. Quartal 2005.

▼ **GUT:** Eine Abdeckung schützt die LCD-Schirme vor Kratzern.

FIRE EMBLEM

Noch mehr Grund zur Freude für GameCube-Strategen: Die "Fire Emblem"-Serie feiert ihr Würfel-Debüt. In diesem rundenbasierten Strategie-Rollenspiel bewegen Sie Ihre Figuren über ein gerastertes Kampffeld und erfüllen besondere Aufgaben. Beispielsweise eliminieren Sie spezielle Gegner oder Sie halten eine bestimmte Zeit lang dem Ansturm der Feinde stand. Das Spielprinzip erinnert stark an die GBA-Granate "Advance Wars". Kein Wunder – stammen doch beide Spiele vom selben Entwickler, Intelligent Systems. Allerdings wartet "Fire Emblem" mit vielen rollenspieltypischen Elementen auf: Mitreißende Dialoge und mannigfaltige Ausrüstungsoptionen gehören zum guten Ton.

▼ **RASTER:** Ihre Truppen ziehen über viereckige Felder.

NEWS

FIRE EMBLEM		
System		
Hersteller	Nintendo	
Erscheint	2005	Fertig zu 40%
Einschätzung	●●●●○	Preis: ca. 60€

TY THE TASMANIAN TIGER 2: BUSH RESCUE

Electronic Arts schickt GameCube-Spieler zusammen mit dem Tiger Ty in ein buntes Abenteuer nach Australien. Bösewicht Boss Cass ist aus dem Gefängnis ausgebrochen und hetzt nun Superreptilien auf Ty's Heimat. Der Spieler bewegt sich ähnlich wie in "GTA Vice City (dt.)" durch die Stadt und wehrt sich mit neuen Bumerangs gegen gemeine Echsen. Neuerdings springen Sie in die Cockpits diverser Fahrzeuge – vom U-Boot über den Helikopter bis zum Roboteranzug. In speziellen Levels fahren Sie sogar Rundrennen in Go-Karts. Hüpflastige Geschicklichkeitsaufgaben und Plattform-Action stehen aber weiterhin im Vordergrund.

▲ **FETZIG:** Der Kart-Modus erinnert stark an Mario-Kart.

▲ **HAU DRAUF:** Ty vermöbelt die Echsen per Kampfroboter.

NEWS

TY THE TASMANIAN TIGER 2		
System		
Hersteller	Electronic Arts	
Erscheint	Ende '04	Fertig zu 60%
Einschätzung	●●●○○	Preis: ca. 60€

GAME BOY ADVANCE™

▲ **CAPOEIRA:** Catwoman legt ihre Feinde mit dem brasilianischen Kampftanz flach.

▲ **ÜBERRASCHUNG:** Durch die Tür wäre es ja auch zu einfach gewesen für Miss Katze.

▲ **VORSICHT:** Der Flammenwerfer setzt auch einem Superhelden zu.

▲ **CHAOTISCH:** Die 3D-Levels überfordern den kleinen GBA allzu deutlich.

CATWOMAN

Catwoman huscht dieser Tage nicht nur über Kino-Leinwände, sondern gibt sich auch auf dem GBA die Ehre. In isometrischer Perspektive lotsen Sie die flüssig animierte Superheldin durch aus dem Film bekannte Schauplätze wie die Hedare-Fabrik. Neben akrobatischen Sprung- und Klettereinlagen, die Sie mit Hilfe Ihrer Peitsche bewältigen, stehen viele Kämpfe an. Im späteren Spielverlauf warten zudem spannende Schleichabschnitte. Von Gegnern mit Feuerwaffen sollten Sie sich besser nicht entdecken lassen – allzu viel kann Ihr Polygon-Fräulein nämlich nicht einstecken. Daraus resultieren zwar gelegentliche Frustmomente, doch dank durchweg flottem Spielablauf sowie hübscher Präsentation macht Electronic Arts' Leinwand-Adaption insgesamt eine Menge Spaß – Genre-Fans riskieren einen Blick.

GBA-TEST

CATWOMAN

Hersteller	EA
Preis	50 Euro
Erscheint	erhältlich

GESAMT **2–**

Hübsch präsentierter Mix aus Action und Geschicklichkeit.

SPIDER-MAN 2

Auf dem GBA krabbelt Spider-Man durch einen Mix aus 2D-Jump'n'Run und 3D-Action. In den zweidimensionalen Bitmap-Abschnitten vermöbeln Sie reihenweise fiese Ganoven, erklimmen steile Fassaden und erledigen verschiedene Aufgaben. Beispielsweise müssen Sie zu Beginn des Spiels Pizza ausliefern – ganz wie im Hollywood-Vorbild. Das Ganze spielt sich sehr solide, allein die langweiligen Kämpfe und die wenig ansehnlichen 3D-Sequenzen enttäuschen. Letztere hätten sich die Entwickler lieber sparen sollen, der GBA ist eben keine Hightech-Konsole. Insgesamt stellt "Spider-Man 2" eine durchaus akzeptable Filmumsetzung dar, zieht jedoch im Superhelden-Duell gegen "Catwoman" knapp den Kürzeren.

GBA-TEST

SPIDER-MAN 2

Hersteller	Activision
Preis	45 Euro
Erscheint	erhältlich

GESAMT **3+**

Kurzweiliges Spiel zum Film mit überflüssigen, hässlichen 3D-Levels.

▲ **MEGA-TITAN:** Regelmäßig trifft die Kirby-Bande auf mächtige Endgegner.

▲ **NIEDLICH:** Unter Wasser trägt der kleine Kirby eine riesige Taucherbrille.

KIRBY & THE AMAZING MIRROR

Nach dem Remake "Kirby: Nightmare in Dreamland" hat man dem knuddeligen Helden jetzt ein neues Abenteuer auf den kugeligen Leib geschneidert. Mit gleich vier Kirbys machen Sie sich in "The Amazing Mirror" auf, dem Treiben des Fieslings Meta Knight ein Ende zu setzen. Einen Kirby steuern Sie direkt, die anderen können Sie jederzeit zu Hilfe rufen. Wie schon bei früheren Serienteilen saugt Kirby seine Gegner ein und eignet sich dadurch viele neue Fähigkeiten an. Sowohl der kurzweilige Spielablauf als auch die liebevolle Präsentation überzeugen. Genre-Größen wie die "Mario Advance"-Titel bleiben aber unerreicht.

GBA-TEST

KIRBY & THE AMAZING MIRROR

Hersteller	Nintendo
Preis	40 Euro
Erscheint	erhältlich

GESAMT **2+**

Das Kirby-Quartett gibt sich einsteigerfreundlich und unterhaltsam.

HAMTARO: HAM-HAM GAMES

Im letzten GBA-"Hamtaro" mussten Sie noch zerstrittene Hamster vereinen. Inzwischen haben sich die putzigen Nager aber wieder lieb und richten in "Ham-Ham Games" ein großes Sportfest aus. Sie treten mit Ihrem Team in 15 Disziplinen an: Lauf- und Schwimmwettbewerbe, Springreiten, Tennis und Beach-Volleyball und andere sind vertreten. Jede Sportart lässt sich ganz individuell steuern und fordert statt langweiliger Knöpfchen-Hämmerei gutes Timing und Geschicklichkeit. Auch wenn viele ältere GBA-Besitzer ein Problem haben werden mit der guten aber extrem niedlichen Optik – jeder Sportspiel-Fan sollte diesem Titel eine Chance geben. Es lohnt sich!

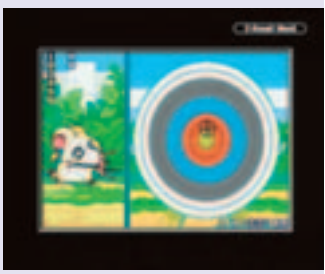
GBA-TEST

HAMTARO: HAM-HAM GAMES

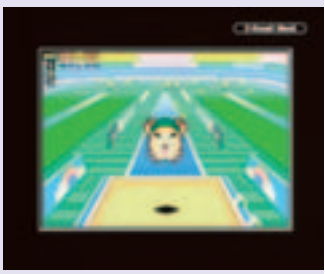
Hersteller	Nintendo
Preis	40 Euro
Erscheint	erhältlich

GESAMT **2+**

Kindgerechte und doch erstaunlich ausgereifte Hamster-Olympiade.



▲ **COOL BLEIBEN:** Bogenschießen erfordert ein ruhiges Händchen.

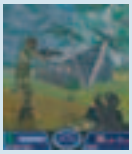


▲ **DREISPRUNG:** Bei dieser Disziplin ist gutes Timing entscheidend.

AKTUELLE HANDY-GAMES

N-GAGE-TESTS

GHOST RECON: JUNGLE STORM



▲ **HEISSE** Action in 3D.

Einsatz in Kolumbien: Der Taktik-Shooter aus der Feder von Tom Clancy wartet mit feiner, wenn auch etwas ruckeliger 3D-Grafik auf. Im Vierer-Team gehen Sie gegen Terroristen vor, platzieren Sprengladungen, attackieren Konvois und befreien Geiseln. Bis zu acht(!) N-Gage-Fans samt eigenem Spiel dürfen im Multiplayer-Modus mit- oder gegeneinander antreten – Bluetooth macht's möglich.

FAZIT: Spannender, ansehnlicher Taktik-Shooter.

Preis: 49 Euro Wertung: 2

CRASH NITRO KART

▲ **TNT:** Wer will's Paket?

Mit Crash, Coco & Co. tuckern Sie über ganze 13 Pisten und aktivieren Extras wie Raketen, fiese Tornados oder die beliebten TNT-Kisten. Über Bluetooth können bis zu vier N-Gage-Fans gleichzeitig spielen. Die 3D-Grafik passt, enorme Übersichtsprobleme mindern den Spielspaß jedoch gewaltig. Wer hat schon Lust, bei einem Fun-Racer Strecken auswendig zu lernen?

FAZIT: Wo geht's lang? Unübersichtlicher Funracer.

Preis: 49 Euro Wertung: 3–

GAMES-DOWNLOAD: SO FUNKTIONIERTS

- Surfen Sie auf die www- bzw. wap-Seite des Anbieters (z.B. www.jamba.de).
- Wählen Sie Ihren Handytyp aus.
- Suchen Sie sich ein Handy-Game aus und bestellen Sie es.
- Geben Sie, falls erforderlich, Ihre Mobilnummer ein.
- Surfen Sie auf einer WAP-Seite, startet nun der Download. Bestellen Sie per Internet, erhalten Sie per SMS einen WAP-Link, unter dem Sie das gewählte Spiel herunterladen und installieren können.
- Bezahlt wird über die Handyrechnung (beim Netzanbieter), per Kreditkarte, per Premium-SMS oder über ein zuvor aufgeladenes Guthabenkonto (z.B. bei Jamba).
- Achtung: Zum eigentlichen Spielepreis kommen WAP-Gebühren für den Download. Pro Spiel, je nach Tarif, zwischen ein und zwei Euro.

(T)RAUMSCHIFF SURPRISE... PERIODE 1

Nach dem schwachen "Meisterbeamer" (Note 4+ in VGA 08/04) gibt's nun das zweite Handyspiel zum Kino-Blockbuster. Diesmal ist Action angesagt. Lord Jens Mauls Marstruppen wollen unseren geliebten Planeten unterjochen – das kann ja wohl nicht angehen. Und so fliegt der Spieler am Steuer des trägen Space Taxis durch Weltraum-, See-, Canyon- und Stadtlevels und lasert auf alles, was sich bewegt. Durch das Abwerfen von Lampen können Sie auch Gegner zerstören, die von hinten attackieren.

Am Levelende wartet jeweils ein fieser Bossgegner. Durch das Aufsammeln eines Schraubenschlüssels wird Ihr Space Taxt repariert– weitere Extras gibt es leider nicht. Auch nervig: Innerhalb des Levels gibt es keine Rücksetzpunkte, Sie müssen immer wieder von vorne beginnen.

FAZIT: Fades Shoot'em-Up, das Witz, Ideen und Extras vermissen lässt. Immerhin optisch gut.

◄ **SPACE TAXI:** Wenn die Erde am Abkacken ist, sind Spucky & Co. gefragt.

JAVA
(T)RAUMSCHIFF SURPRISE...

Anbieter	www.jamba.de	5 Euro
Geräte	Aktuelle Java-Handys	Wertung 3

REAL FOOTBALL 2004

Bisherige Handy-Kicks waren meist Eigentore. "Real Football 2004" dagegen kann bei KI und Spielerverhalten überzeugen. Geduldig überbrückt man passgenau das Mittelfeld und sucht ein Loch in der Abwehr. Die Steuerung ist überschaubar: Pass, Flanke, Schuss, Grätsche. Dank FIFPro-Lizenz gibt's Originalspieler.

FAZIT: Spielstarker, optisch ansprechender Kick – das bisher beste Java-Fußball für's Handy.

◄ **FINALE:** Portugal vs. Griechenland – jetzt auf dem Handy.

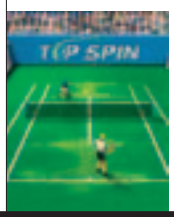
JAVA
REAL FOOTBALL 2004

Anbieter	www.gameloft.de	3 Euro
Geräte	Aktuelle Java-Handys	Wertung 2

TOP SPIN TENNIS

Die Umsetzung des Xbox-Hits bietet sechs "echte" Spieler, Schauplätze sind die vier Grand-Slam-Turniere. Die Steuerung ist ungewöhnlich: Ihr Spieler läuft von selbst, Sie kümmern sich um das Timing der Schläge. Das klappt nach 30 Minuten schon ganz gut. Vorsicht: Lange Ballwechsel zehren an der Spieler-Energie.

FAZIT: Anspruchsvolles Handy-Tennis mit Originalspielern wie Hingis und Kuerten.



◄ **SCHICK:** Das Xbox-Tennis gefällt auch auf dem Handy.

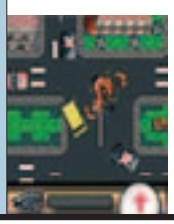
JAVA
TOP SPIN TENNIS

Anbieter	www.jamba.de	5 Euro
Geräte	Aktuelle Java-Handys	Wertung 2–

DRIVER 3

Undercover-Cop Tanner will sich in Ihr Handy einschleusen. Die meisten Missionen spielen sich im Wagen ab, Sie müssen Fahrzeuge demolieren oder von A nach B fahren. Manchmal sind Sie zu Fuß unterwegs, um z.B. das Fahrzeug zu wechseln. Minuspunkte gibt's für die träge Steuerung und die schwache Optik.

FAZIT: Behäbiges City-Cruisen mit rudimentärem Driver-Feeling.



◄ **VON OBEN:** Aus der Vogelperspektive auf Verbrecherjagd.

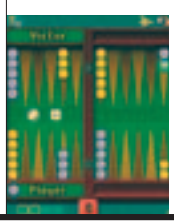
JAVA
DRIVER 3

Anbieter	www.jamba.de	5 Euro
Geräte	Aktuelle Java-Handys	Wertung 3–

BACKGAMMON

Die Alternative zum Backgammon-Reiseset funktioniert nach den offiziellen Regeln, bietet drei Schwierigkeitsstufen und einen Zweispieler-Modus an einem Handy. Ein Tutorial erklärt Unkundigen wie's geht – allerdings eher unzureichend. Nett: Sie spielen nach und nach diverse Würfel, Steine und Becher frei.

FAZIT: Nette Backgammon-Simulation für Freunde des Brettspiel-Klassikers.



◄ **STEINIG:** Drei CPU-Gegner stehen bereit.

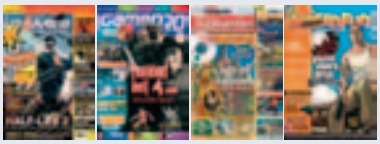
JAVA
BACKGAMMON

Anbieter	www.gameloft.de	3 Euro
Geräte	Aktuelle Java-Handys	Wertung 3

VGA VERKAUFSCHARTS

PRESSESPIEGEL

So wertet Deutschland: Hier sehen Sie, wie die von uns getesteten Spiele in anderen Magazinen abgeschnitten haben. So können Sie schnell und problemlos vergleichen.



	VIDEO GAMES AKTUELL	GAME-PRO	COMPUTER BILD SPIELE	BRAVO SCREEN-FUN
ATHENS 2004	2+	76	2,62	3
BREAKDOWN	2	–	–	–
CATWOMAN	3+	69	–	–
COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS	2	–	–	–
FORMEL EINS 2004	2	83	2,38	2+
GOTCHA	2-	–	–	–
HOLIDAY WORLD	2-	–	2,5	–
JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING	2+	–	1,96	–
KICKER MANAGER 2004	3+	–	2,85	–
RICHARD BURNS RALLY	2-	83	1,81	
SOLDIERS: HEROES OF WW II	1-	–	2,07	1-
SPIDER-MAN 2 (PC)	3+	–	3,01	–
SPIDER-MAN 2 (PS2, XBOX, GC)	2	76	2,76 (PS2)	2
SYPHON FILTER: OMEGA STRAIN	3	70	–	–
THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY	1-	89	–	1-

VGA PREISVERGLEICH

MASHED (PC, PS2, XBOX)

Multiplayer-Racer, der an gute alte "Micro Machines"-Zeiten erinnert.

Amazon [1]	59,99 Euro (XBOX)
Karstadt [2]	59,99 Euro (XBOX)
Media Markt [3]	58 Euro (XBOX)

MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR (PS2, GC)

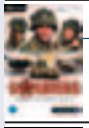
Mario und seine Freunde stürmen den Golfplatz, welch ein Spaß!

Amazon [1]	54,99 Euro
Karstadt [2]	–
Media Markt [3]	54,99 Euro

THIEF: DEADLY SHADOWS (PC, XBOX)

Meisterdieb Garrett ist zurück in einem düsteren Schleichabenteuer.

Amazon [1]	43,99 Euro (PC)
Karstadt [2]	–
Media Markt [3]	44 Euro (PS2)



SOLDIERS: HEROES OF WW II (PC)

Spannende Kombination aus Action und Strategie im Zweiten Weltkrieg.

Amazon [1]	44 Euro
Karstadt [2]	44 Euro
Media Markt [3]	44 Euro

OBSCURE (PC, PS2, XBOX)

Grandioser Survival-Horror mit beklemmender Gruselatmosphäre.

Amazon [1]	44,99 Euro (PS2)
Karstadt [2]	49,99 Euro (PS2)
Media Markt [3]	46 Euro (PS2)

GEHEIMTIPP: Im Konsolenbereich ist cd-wow.net eine sehr gute Adresse für Schnäppchenjäger, jedoch werden dort nur englische UK-Fassungen verkauft.

1) Versandkosten: Amazon.de – ab 20 Euro versandkostenfrei, ansonsten 3 Euro.

2) Die Preise von Karstadt entsprechen denen von Karstadt.de. Preise in den Verkaufshäusern können deutschlandweit variieren. Preisänderung nach Drucklegung und Irrtümer vorbehalten.

3) Für die Preise des Media Markts wurde das aktuelle Sortiment der Filiale Würzburg zu Grunde gelegt. Preise können deutschlandweit variieren. Preisänderung nach Drucklegung und Irrtümer vorbehalten.

PC-CHARTS

1	CODENAME: PANZERS		
•	Genre: Strategie	Hersteller: CDV	
2	RADSPORT MANAGER 2004/2005		
▲	Genre: Manager	Hersteller: DTP	
3	JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING		
▲	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: EA	
4	SPIDER-MAN 2		
▲	Genre: Action	Hersteller: Activision	
5	HARRY POTTER: DER GEFANGENE VON ASKABAN		
▼	Genre: Action-Adventure	Hersteller: EA	
6	COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO (DT.)		
▲	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Vivendi	
7	DTM RACE DRIVER 2		
▼	Genre: Rennsimulation	Hersteller: Codemasters	
8	DIE SIMS SUPER DELUXE XL		
▲	Genre: Simulation	Hersteller: EA	
9	SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II		
Neu	Genre: Strategie	Hersteller: Codemasters	
10	GROUND CONTROL 2 OPERATION EXODUS		
Neu	Genre: Strategie	Hersteller: Vivendi	

Die Charts wurden ermittelt von media control

PLAYSTATION2-CHARTS

1	DRIVER 3		
•	Genre: Action-Rennspiel	Hersteller: Atari	
2	SPIDER-MAN 2		
Neu	Genre: Action	Hersteller: Activision	
3	ATHENS 2004		
Neu	Genre: Sport	Hersteller: Sony	
4	SINGSTAR		
▼	Genre: Geschicklichkeit	Hersteller: Sony	
5	GRAN TURISMO 4: PROLOGUE		
•	Genre: Rennsimulation	Hersteller: Sony	
6	ONIMUSHA 3		
Neu	Genre: Action	Hersteller: Capcom	
7	CHAMPIONS OF NORRATH		
▲	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Ubisoft	
8	UEFA EURO 2004		
▼	Genre: Fußball	Hersteller: EA	
9	SHREK 2 - THE GAME		
Neu	Genre: Action-Adventure	Hersteller: Activision	
10	HARRY POTTER: DER GEFANGENE VON ASKABAN		
Neu	Genre: Action-Adventure	Hersteller: EA	

Die Charts wurden ermittelt von media control

XBOX-CHARTS

1	DRIVER 3		
•	Genre: Action-Rennspiel	Hersteller: Atari	
2	SPIDER-MAN 2		
▲	Genre: Action	Hersteller: Activision	
3	FULL SPECTRUM WARRIOR		
▲	Genre: Taktik-Shooter	Hersteller: THQ	
4	SHADOW OPS: RED MERCURY		
▲	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Atari	
5	OBSCURE		
▲	Genre: Horror-Adventure	Hersteller: Atari	
6	NINJA GAIDEN		
▼	Genre: Action	Hersteller: Microsoft	
7	DTM RACE DRIVER 2		
•	Genre: Rennsimulation	Hersteller: Codemasters	
8	UEFA EURO 2004		
▼	Genre: Fußball	Hersteller: EA	
9	RED DEAD REVOLVER		
▼	Genre: Action	Hersteller: Rockstar	
10	SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW		
▼	Genre: Action	Hersteller: Ubisoft	

Die Charts wurden ermittelt von media control

WELCHE SPIELE HABEN SICH IN DEN LETZTEN WOCHEN GUT VERKAUFT?

PC-BUDGET-CHARTS

1	SPELLFORCE: BREATH OF WINTER		
▲	Genre: Strategie	Hersteller: Jowood	
2	DER HERR DER RINGE: WAR OF THE RING		
▲	Genre: Strategie	Hersteller: Vivendi	
3	HALF-LIFE: BACK TO GAMES		
●	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Vivendi	
4	WILDLIFE PARK		
▲	Genre: Strategie	Hersteller: Jowood	
5	RAILROAD TYCOON 3		
▼	Genre: Strategie	Hersteller: Gathering	
6	BSS - DIABLO 2: GOLD		
Neu	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Vivendi	
7	DIVINE DIVINITY		
▲	Genre: Rollenspiel	Hersteller: CDV	
8	MAFIA		
●	Genre: Action	Hersteller: Take 2	
9	ROLLERCOASTER TYCOON 2		
▲	Genre: Strategie	Hersteller: Gathering	
10	SPLINTER CELL		
Neu	Genre: Action	Hersteller: Ubisoft	

Die Charts wurden ermittelt von media control

PS2-PLATINUM-CHARTS

1	GRAND THEFT AUTO: VICE CITY (DT.)	
●	Genre: Action	Hersteller: Take 2
2	PRO EVOLUTION SOCCER 3	
●	Genre: Fußball	Hersteller: Konami
3	DIE SIMS	
▲	Genre: Simulation	Hersteller: EA
4	GRAN TURISMO 3: A-SPEC	
●	Genre: Rennsimulation	Hersteller: Sony
5	MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	
▼	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: EA
6	TEKKEN 4	
●	Genre: Beat'em-Up	Hersteller: Sony
7	FINAL FANTASY X	
▲	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Sony
8	FINDET NEMO	
▲	Genre: Geschicklichkeit	Hersteller: THQ
9	FIFA FOOTBALL 2003	
▼	Genre: Fußball	Hersteller: EA
10	COLIN McRAE RALLY 04	
Neu	Genre: Rennsimulation	Hersteller: Codemasters

Die Charts wurden ermittelt von media control

GAMECUBE-CHARTS

1	SPIDER-MAN 2	
●	Genre: Action	Hersteller: Activision
2	POKÉMON: COLOSSEUM	
▼	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Nintendo
3	SHREK 2	
▲	Genre: Action-Adventure	Hersteller: Activison
4	SUPER SMASH BROS. (PLAYER'S CHOICE)	
▼	Genre: Beat'em-Up	Hersteller: Nintendo
5	HARRY POTTER: DER GEFANGENE VON ASKABAN	
▼	Genre: Action-Adventure	Hersteller: EA
6	FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES	
▼	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Nintendo
7	HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE	
▼	Genre: Simulation	Hersteller: Nintendo
8	MARIO KART DOUBLE DASH!!	
▼	Genre: Rennspiel	Hersteller: Nintendo
9	SUPER MARIO SUNSHINE (PLAYER'S CHOICE)	
●	Genre: Rennspiel	Hersteller: Nintendo
10	MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR	
▼	Genre: Golf	Hersteller: Nintendo

Die Charts wurden ermittelt von media control

PRIMAL GAMES®
THE GAME SOURCE

24 Stunden Online-Shoppen
www.primalgames.de

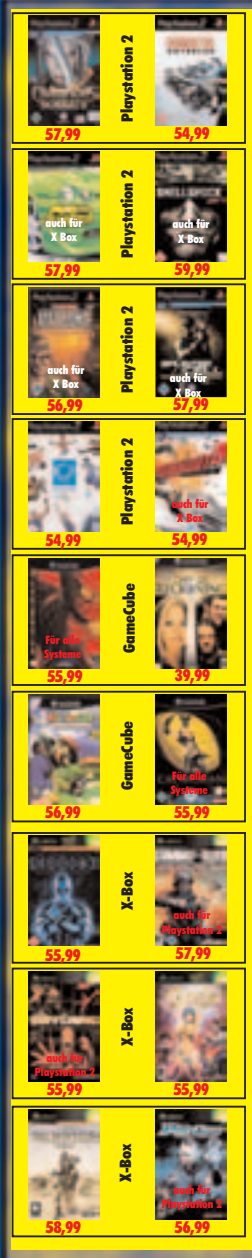
EIN KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

most Wanted
Playstation 2 56,99
GameCube 57,99
X-Box 54,99

PLAYSTATION 2
Grundgerät ..... Call.
.hack Vol 1 48,99
.hack Vol 2 48,99
Catwoman 55,99
Combat Elite WW2 jetzt vorbestellen 52,99
Disgaea 55,99
Dragon Ball Z Budokai 2 29,99
Def Jam Fight fo NY jetzt vorbestellen 56,99
Drakengard 39,99
Driver 3 56,99
FallOut Brotherhood of Steel 34,99
Fifa 04 49,99
Final Fantasy X-2 44,99
Forbidden Siren 49,99
Formel Eins 2004 54,99
Gran Tourismo 4 56,99
GT 4 Prologue 29,99
Goblin Commander 44,99
Headhunter Redemption 57,99
Herr der Ringe Rückkehr des König 29,99
Hyper StreetFighter 2 29,99
Metal Gear Solid Snake Eater vorbestellen 57,99
Need for Speed Underground 29,99
Obscure 49,99
Onimusha 3 55,99
Pro Evolution Soccer 4 jetzt vorbestellen 57,99
Project Zero2 58,99
Psi Ops 56,99
Red Dead Revolver 47,99
Risiko Die Weltherrschaft 37,99
SingStar 57,99
Smash Court Pro Tennis 58,99
Showdown Legends of Wrestling 39,99
Silent Hill 4 The Room jetzt vorbestellen 57,99
Suffering 55,99
SyphonFilter Omega Strain 57,99
Syberia 2 49,99
Spiderman the Movie 2 55,99
True Crime 29,99
Van Helsing 49,99
Yu Gi Oh Duelists of Roses Deutsch 44,99

GAME CUBE
Grundgerät 89,99
Animal Crossing 55,99
Dragon Ball Z Budokai 49,99
Fifa 04 49,99
Final Fantasy Crystal Chronicles 57,99
Goblin Commander 44,99
Harvest Moon a Wonderfull live 49,99
Herr der Ringe Rückkehr des Königs 55,99
Mario Kart 55,99
Metal Gear Solid 54,99
Need for Speed Underground 29,99
Phantasy Star Card 54,99
Pokemon Coloseum 57,99
Splinter Cell Pandora Tomorrow 59,99
True Crime 29,99
Van Helsing 49,99
Wario Ware 29,99
Zelda the Windwaker 54,99

X-BOX
Grundgerät ..... call
Baldurs Gate 2 34,99
BDFL Manager 04 49,99
BurnOut 3 jetzt vorbestellen 54,99
Breakdown 47,99
Catwoman 55,99
Dead Mans Hand 49,99
Def Jam Fight fo NY jetzt vorbestellen 56,99
Driver 3 55,99
Forza Motorsport jetzt vorbestellen 55,99
Goblin Commander 44,99
Halo 2 jetzt vorbestellen 54,99
Headhunter Redemption 57,99
Herr der Ringe Rückkehr des König 29,99
Juiced 57,99
Need for Speed Underground 29,99
Ninja Gaiden 55,99
Obscure 49,99
Pro Evolution Soccer 4 jetzt vorbestellen 57,99
Red Dead Revolver 47,99
Shadow Ops Red Mercury 47,99
ShellShock Nam 67 jetzt vorbestellen 59,99
Showdown Legends of Wrestling 34,99
Spiderman the Movie 2 55,99
Splinter Cell Pandora Tomorrow 57,99
True Crime 29,99
Van Helsing 44,99
Vietcong Purple Haze jetzt vorbestellen 56,99



PortofreieLieferung*
* bei Nachnahmesendungen entstehen Zahlartgebühren

GAMEBOY ADVANCE
PLAYSTATION
PC CDROM
DVD&ANIME DVD
TRADING CARDS

PRIMAL GAMES Bochum Besuchen Sie auch unseren Shop!
Mit Riesen-Angebot auf 200 qm und zwei Etagen!
EUROPAGALERIE GEGENÜBER HBF
KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 44787 BOCHUM-CENTRUM

02 34-9 16 06 30

Artikel mit einer Altersfreigabe von 18 Jahren liefern wir ausschließlich gegen Altersnachweis
Versand per Nachnahme Nachnahme und Zahlschein gebühr 5,99 Vorkasse keine weiteren Gebühren Preisänderungen vorbehalten.

VGA MOST WANTED

DIE TOP 5

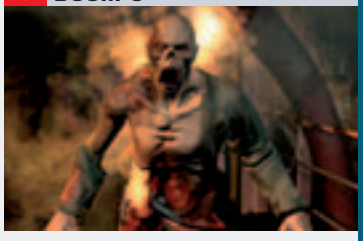
1 GTA: SAN ANDREAS

▲ **DAUERBRENNER:** GTA: SA wird wohl bis zum Release oben bleiben.

2 NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

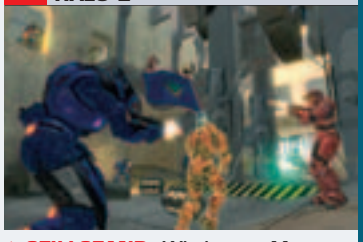
▲ **VERFOLGER:** Underground 2 ist bei Ihnen die klare Nummer zwei.

3 DOOM 3



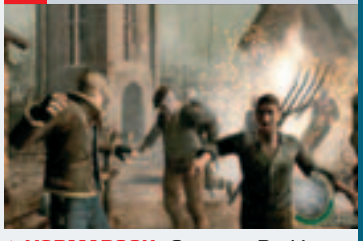
▲ **KAUF' MICH:** id Softwares Doom 3 steht inzwischen in den Läden.

4 HALO 2



▲ **STILLSTAND:** Wie letzten Monat Platz 4 für den Xbox-Hoffnungsträger.

5 RESIDENT EVIL 4:



▲ **VORMARSCH:** Capcoms Resident Evil 4 ist erstmals in den Top 5.

Leser-Charts zum Mitmachen & Gewinnen

Hier kommen Sie zum Zug! Lassen Sie uns wissen, welche Spiele zurzeit Ihre Favoriten sind und auf welche Sie besonders gespannt warten und gerne mehr darüber lesen würden. Für Ihre Mitarbeit wollen wir uns auch bedanken: Jeden Monat haben Sie die Chance, aktuelle Spielehits zu gewinnen.

LESER-TOP-TEN

1	GTA: SAN ANDREAS		Erscheint:	Vormonat:
●	Genre: Action	Hersteller: Rockstar	Oktober 2004	1.Platz
2	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2	PC PS2 Xbox GC	Erscheint:	Vormonat:
●	Genre: Rennspiel	Hersteller: Electronic Arts	Herbst 2004	2. Platz
3	DOOM 3	PC Xbox	Erscheint:	Vormonat:
●	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Activision	August 2004	3. Platz
4	HALO 2	Xbox	Erscheint:	Vormonat:
●	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Microsoft	2004	4. Platz
5	RESIDENT EVIL 4	GC	Erscheint:	Vormonat:
▲	Genre: Horror-Adventure	Hersteller: Capcom	2004	7. Platz
6	SILENT HILL 4	PS2 Xbox	Erscheint:	Vormonat:
▲	Genre: Horror-Adventure	Hersteller: Konami	2004	9. Platz
7	METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER	PS2	Erscheint:	Vormonat:
▲	Genre: Action-Adventure	Hersteller: Konami	2004	8. Platz
8	GRAN TURISMO 4	PS2	Erscheint:	Vormonat:
▼	Genre: Rennspiel	Hersteller: Sony	Herbst 2004	6. Platz
9	BURNOUT 3	PS2 Xbox	Erscheint:	Vormonat:
Neu	Genre: Rennspiel	Hersteller: Electronic Arts	September 2004	–
10	HALF-LIFE 2	PC Xbox	Erscheint:	Vormonat:
▼	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Vivendi	2004	5. Platz

Wir wollen's von Ihnen wissen!

Verraten Sie uns Ihre derzeitigen Lieblingsspiele und sagen Sie uns, welche Titel Sie besonders sehnsüchtig erwarten und welche Genres Sie bevorzugen. Damit helfen Sie uns, Videogames Aktuell noch besser auf Ihre persönlichen Interessen hin auszurichten.

Ihre Aufgabe dabei ist ganz einfach: Füllen Sie den Abschnitt unten vollständig aus, kleben Sie ihn auf eine Postkarte oder legen Sie ihn in einen Brief und schicken Sie ihn dann an unsere Adresse – schon haben Sie die gute Tat des Tages hinter sich! Wenn Sie die VGA ungern zerschnippeln, können Sie es natürlich auch auf ein Blatt Papier übertragen.

Vergessen Sie dabei aber auf keinen Fall, Ihre Anschrift samt Telefonnummer anzugeben! Als Belohnung für die Mühen verlosen wir zehn Mal ein aktuelles Spitzenspiel, das Sie sich sogar selbst aussuchen dürfen.

10 SPITZEN-SPIELE zu gewinnen

Einsendeschluss: 22.09.2004

Mitarbeiter von CyPress dürfen nicht teilnehmen. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Die Gewinner werden von uns benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

NAME, VORNAME: _____

STRASSE: _____

POSTLEITZAHL: _____ ORT: _____

TELEFON: _____ ALTER: _____

E-MAIL: _____

Videogames Aktuell
Kennwort "Most Wanted 0904"
Max-Planck-Str. 13

97204 Höchberg

VGA MOST WANTED

ICH SPIELE DERZEIT: PLATTFORM

_____ PC PS2 Xbox GC
_____ PC PS2 Xbox GC
_____ PC PS2 Xbox GC

Nennen Sie bitte hier Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele – und geben Sie an, auf welcher Plattform Sie diese spielen.

ICH WARTE AUF: PLATTFORM

_____ PC PS2 Xbox GC
_____ PC PS2 Xbox GC
_____ PC PS2 Xbox GC

Verraten Sie uns hier, auf welche drei Spiele Sie derzeit besonders sehnsüchtig warten. Bitte auch hier das System markieren.

MEINE BEVORZUGTEN GENRES:

☐ Action	☐ Sport	☐ Rennspiel
☐ Ego-Shooter	☐ Adventure	☐ Taktik/Strategie
☐ Simulation	☐ Jump'n'Run	☐ Beat'em-Up/Wrestling
☐ Action-Adventure	☐ Taktik-Shooter	☐ Rollenspiel
☐ Horror-Adventure	☐ Aufbaustrategie	☐ Trendsport

Kreuzen Sie die Spielgattungen an, die Sie besonders gerne zocken. Sie dürfen so viele nennen, wie Sie wollen.

WENN ICH GEWINNE, DANN BITTE: _____

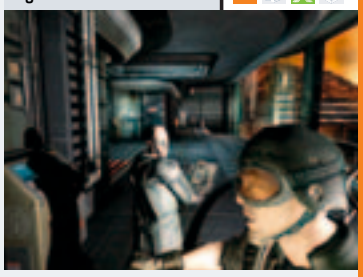
Vergessen Sie nicht, hier das Spiel zu nennen, das Sie gerne gewinnen möchten. Unbedingt das Wunsch-System angeben!

HIGHLIGHTS

PC

DOOM 3

Ego-Shooter



▲ **12. AUGUST:** Bei Erscheinen dieser VGA ist Doom 3 schon draußen.

DIE SIMS 2

Simulation

▲ **16. SEPTEMBER:** Tauchen Sie ein in die fiktive Welt der Sims.

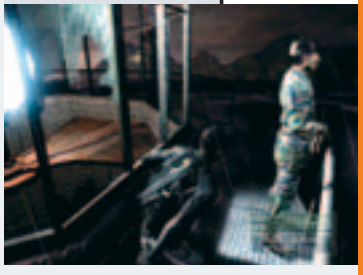
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

Action-Rennspiel

▲ **OKTOBER:** Bald machen die PS-Monster wieder die Straßen unsicher.

SPLINTER CELL 3

Stealth-Action



▲ **4. QUARTAL:** Die beeindruckende Spion-Action kommt zu Weihnachten.

PC

Auf den leistungsstarken und hochauflösenden PCs sind die Ego-Shooter und die vielen Strategie- und Rollenspiel-Varianten zu Hause.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN AUGUST 2004			
Adiboo & die Jagd auf die Energiepiraten	Jump'n'Run	Vivendi	✪✪
Catwoman	Action	Electronic Arts	✪✪✪
Chessmaster 10th Edition	Denkspiel	Ubisoft	✪✪
Doom 3	Ego-Shooter	Activision	✪✪✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN SEPTEMBER 2004			
A310 Professional	Flug-Simulation	THQ	✪✪✪
Armies of Exigo	Strategie	Electronic Arts	✪✪✪✪
Battlefield 1942: The WW2 Anthology	Ego-Shooter	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Colin McRae Rally 2005	Offroad-Rennspiel	Codemasters	✪✪✪✪
Conflict: Vietnam	Taktik-Shooter	Ubisoft	✪✪✪✪
Dawn of War	Strategie	THQ	✪✪✪✪
Der König der Löwen: Rückk. ins Geweihte Land	Edutainment	THQ	✪
Die Sims 2	Simulation	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Full Spectrum Warrior	Taktik-Shooter	THQ	✪✪✪✪
Juiced	Action-Rennspiel	Acclaim	✪✪✪
Knights Of Honor	Strategie	Electronic Arts	✪✪✪✪
Locomotion	Action	Atari	✪✪✪
Madden NFL 2005	American Football	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Medal of Honor: Pacific Assault	Ego-Shooter	Electronic Arts	✪✪✪✪
MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	Rennsimulation	THQ	✪✪✪✪
Myst IV: Revelation	Adventure	Ubisoft	✪✪✪
NHL 2005	Eishockey	Electronic Arts	✪✪✪✪
Operation Flashpoint 2	Taktik-Shooter	Codemasters	✪✪✪✪
Richard Burns Rally	Offroad-Rennspiel	Ubisoft	✪✪✪
Shellshock: NAM '67	Action	Eidos	✪✪✪✪
Silent Hunter 3	Action-Simulation	Ubisoft	✪✪✪✪
Tiger Woods PGA Tour 2005	Golf	Electronic Arts	✪✪✪✪
Top Spin	Tennis	Atari	✪✪✪✪✪
Yu-Gi-Oh! Power of Chaos	Strategie	Konami	✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN OKTOBER 2004			
Barbie und die Prizessin und das Dorfmädchen	Adventure	Vivendi	✪
BDFL Manager	Fußball-Manager	Codemasters	✪✪✪
Club Football 2005	Fußball	Codemasters	✪✪✪
Driver 3	Action-Rennspiel	Atari	✪✪✪✪
FIFA Football 2005	Fußball	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Men of Valor	Ego-Shooter	Vivendi	✪✪✪✪
NBA Live 2005	Basketball	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Need for Speed: Underground 2	Action-Rennspiel	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Silent Hill 4: The Room	Horror-Adventure	Konami	✪✪✪✪
The Bard's Tale	Action-Rollenspiel	Acclaim	✪✪✪✪
WEITERE NEUERSCHEINUNGEN 2004/2005			
Call of Duty: United Offense	Ego-Shooter	Activision	✪✪✪✪✪
EverQuest II	Online-Rollenspiel	Ubisoft	✪✪✪✪✪
Half-Life 2	Ego-Shooter	Vivendi	✪✪✪✪✪
Prince of Persia 2	Action-Adventure	Ubisoft	✪✪✪✪✪
Pro Evolution Soccer 4	Fußball	Konami	✪✪✪✪✪
Splinter Cell 3	Stealth-Action	Ubisoft	✪✪✪✪✪
Star Wars: Battlefront	Action	Activision	✪✪✪✪✪

HIER FINDEN SIE DIE AKTUELLEN ERSCHEINUNGSTERMINE DER KOMMENDEN TOP-HITS ÜBERSICHTLICH NACH SYSTEMEN SORTIERT.

PLAYSTATION2

Der unangefochtene Marktführer im Konsolenbereich ist Sony. Aus diesem Grund erscheinen für die PS2 auch die meisten Spiele.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN AUGUST 2004			
Catwoman	Action	Electronic Arts	✪✪✪
Headhunter: Redemption	Action-Adventure	Atari	✪✪✪✪✪
Powerdrome	Action-Rennspiel	Koch Media	✪✪✪
Runaway	Adventure	BigBen	✪✪✪
Second Sight	Action	Codemasters	✪✪✪✪
World Championship Pool	Billard	BigBen	✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN SEPTEMBER 2004			
Adiboo & die Jagd auf die Energiepiraten	Jump'n'Run	Vivendi	✪✪
Astro Boy	Geschicklichkeit	Atari	✪✪
Aura	Adventure	Dreamcatcher	✪✪
Burnout 3: Takedown	Action-Rennspiel	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Colin McRae Rally 2005	Offroad-Rennspiel	Codemasters	✪✪✪✪
Conflict: Vietnam	Ego-Shooter	Ubisoft	✪✪✪✪
Crimson Sea 2	Action-Adventure	THQ	✪✪✪
Crimson Tears	Action	Capcom	✪✪✪
Dark Fall 2	Adventure	Dreamcatcher	✪✪
Darkwind	Action	Atari	✪✪✪✪
Demon Stone	Action-Rollenspiel	Atari	✪✪✪✪✪
Dynasty Warriors 4: Empires	Action-Strategie	THQ	✪✪✪✪
ESPN NBA Basketball 2005	Basketball	Atari	✪✪✪✪
ESPN NFL Football 2005	American Football	Atari	✪✪✪✪✪
ESPN NHL Hockey 2005	Eishockey	Atari	✪✪✪✪✪
Hack Vol.3	Action-Rollenspiel	Atari	✪✪✪
Jackie Chan Adventures	Action-Adventure	Sony	✪✪
Juiced	Action-Rennspiel	Acclaim	✪✪✪
Killzone	Ego-Shooter	Sony	✪✪✪✪✪
Madden NFL 2005	American Football	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
McFarlane's Evil Prophecy	Action	Konami	✪✪✪
NBA Ballers	Basketball	Midway	✪✪✪✪✪
NHL 2005	Eishockey	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Action	Midway	✪✪✪✪
Resident Evil Outbreak	Horror-Adventure	Capcom	✪✪✪✪
Ribbit King	Golf	Bandai	✪✪✪
Shellshock: NAM '67	Action	Eidos	✪✪✪✪
Sniper Elite: Berlin 1945	Shoot'em-Up	MC2	✪✪✪
Star Ocean: Till the End of Time	Rollenspiel	Ubisoft	✪✪✪✪
Terminator 3: Redemption	Action	Atari	✪✪✪
The Suffering	Horror-Adventure	Konami	✪✪✪✪
Tiger Woods PGA Tour 2005	Golf	Electronic Arts	✪✪✪✪
U Move Super Sports	Geschicklichkeit	Konami	✪✪✪✪
Worms Forts: Belagerung	Action-Strategie	Atari	✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN OKTOBER 2004			
Def Jam: Fight For NY	Beat'em-Up	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
DTM Race Driver 2	Rennsimulation	Codemasters	✪✪✪✪✪
FIFA Football 2005	Fußball	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Grand Theft Auto: San Andreas	Action	Rockstar	✪✪✪✪✪
NBA Live 2005	Basketball	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Need for Speed: Underground 2	Action-Rennspiel	Electronic Arts	✪✪✪✪✪

HIGHLIGHTS

PLAYSTATION2

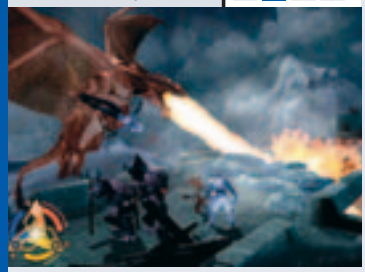
BURNOUT 3: TAKEDOWN

Action-Rennspiel

▲ **9. SEPTEMBER:** Ein Fest für Bleifüße und Schrotthändler!

DEMON STONE

Action-Rollenspiel



▲ **16. SEPTEMBER:** Der Kampf um den Dämonenstein kostet viele Opfer.

RESIDENT EVIL OUTBREAK

Horror-Adventure

▲ **17. SEPTEMBER:** Endlich wieder Resident Evil auf der PS2!

GTA: SAN ANDREAS

Action

▲ **22. OKTOBER:** Auf dieses fette Spiel wartet die ganze PS2-Gemeinde.

HIGHLIGHTS

XBOX

HEADHUNTER: REDEMPTION

Action-Adventure

▲ **26. AUGUST:** Hoffentlich klappt's noch mit dem Spätsommertermin.

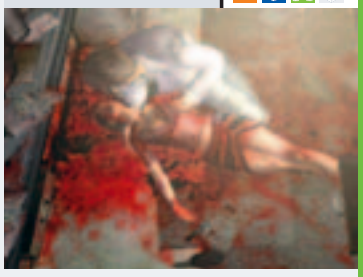
NHL 2005

Eishockey

▲ **23. SEPTEMBER:** Beim neuen EA-Eishockey geht's hart zur Sache.

SILENT HILL 4: THE ROOM

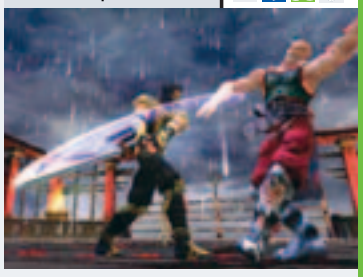
Horror-Adventure



▲ **OKTOBER:** Kein schöner Anblick für den ganz auf sich gestellten Henry.

MORTAL KOMBAT: DECEPTION

Beat'em-Up



▲ **NOVEMBER:** Midway arbeitet angeblich sogar schon an MK 7!

XBOX

Microsofts Xbox lockt in diesem Jahr mit hochwertigen Exklusiv-Titeln. Aber auch Multiformat-Spiele machen hier eine gute Figur.

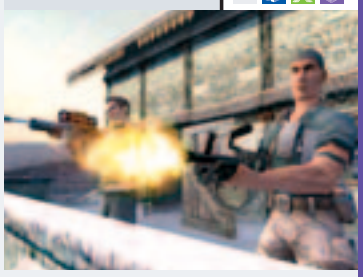
TITEL	GENRE	HERSTELLER	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN AUGUST 2004			
Catwoman	Action	Electronic Arts	✪✪✪
Headhunter: Redemption	Action-Adventure	Atari	✪✪✪✪
Malice	Jump'n'Run	Vivendi	✪✪
Powerdrome	Action-Rennspiel	Koch Media	✪✪✪
Rainbow Six 3: Black Arrow	Taktik-Shooter	Ubisoft	✪✪✪✪
Second Sight	Action	Codemasters	✪✪✪✪
Sudeki	Rollenspiel	Microsoft	✪✪✪
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay	Action	Vivendi	✪✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN SEPTEMBER 2004			
Burnout 3: Takedown	Action-Rennspiel	Electronic Arts	✪✪✪✪
Colin McRae Rally 2005	Offroad-Rennspiel	Codemasters	✪✪✪✪
Conflict: Vietnam	Taktik-Shooter	Ubisoft	✪✪✪✪
Gotcha	Action	Take 2	✪✪✪
Juiced	Action-Rennspiel	Acclaim	✪✪✪
Madden NFL 2005	American Football	Electronic Arts	✪✪✪✪
MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	Rennsimulation	THQ	✪✪✪✪
NHL 2005	Eishockey	Electronic Arts	✪✪✪✪
Operation Flashpoint: Cold War Crisis	Taktik-Shooter	Codemasters	✪✪✪✪
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Action	Midway	✪✪✪✪
Samurai Warriors	Action	THQ	✪✪✪
Shellshock: NAM '67	Action	Eidos	✪✪✪✪
Sniper Elite: Berlin 1945	Shoot'em-Up	MC2	✪✪✪
Terminator 3: Redemption	Action	Atari	✪✪✪
The Suffering	Horror-Adventure	Konami	✪✪✪✪
Tiger Woods PGA Tour 2005	Golf	Electronic Arts	✪✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN OKTOBER 2004			
Backyard Wrestling 2	Wrestling	Eidos	✪✪✪
BDFL Manager	Fußball-Manager	Codemasters	✪✪✪
Club Football 2005	Fußball	Codemasters	✪✪✪
Crash Twinsanity	Jump'n'Run	Vivendi	✪✪✪✪
Def Jam: Fight For NY	Beat'em-Up	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Digimon Rumble Arena 2	Beat'em-Up	Bandai	✪✪✪
FIFA Football 2005	Fußball	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Men of Valor	Ego-Shooter	Vivendi	✪✪✪
NBA Live 2005	Basketball	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Red Ninja	Action	Vivendi	✪✪✪
Silent Hill 4: The Room	Horror-Adventure	Konami	✪✪✪✪
The Bard's Tale	Action-Rollenspiel	Acclaim	✪✪✪✪
The Dukes of Hazzard: Return to the General Lee	Action-Rennspiel	Ubisoft	✪✪✪
Ty the Tasmanian Tiger 2	Jump'n'Run	Electronic Arts	✪✪✪
WEITERE NEUERSCHEINUNGEN 2004/2005			
Brothers in Arms	Ego-Shooter	Ubisoft	✪✪✪✪✪
Fable	Rollenspiel	Microsoft	✪✪✪✪✪
Halo 2	Ego-Shooter	Microsoft	✪✪✪✪✪
Midnight Club 3: DUB Edition	Action-Rennspiel	Take 2	✪✪✪✪✪
Mortal Kombat: Deception	Beat'em-Up	Midway	✪✪✪✪✪
Prince of Persia 2	Action-Adventure	Ubisoft	✪✪✪✪✪
Pro Evolution Soccer 4	Fußball	Konami	✪✪✪✪✪

HIGHLIGHTS

GAMECUBE

SECOND SIGHT

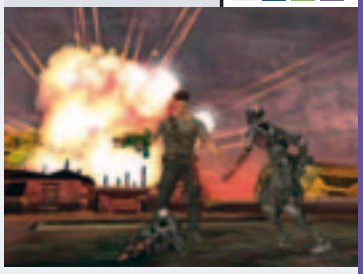
Action



▲ **27. AUGUST:** Auch auf dem GameCube wird scharf geschossen.

TERMINATOR 3: REDEMPTION

Action



▲ **19. SEPTEMBER:** Arnie nimmt's mal wieder mit den Terminatoren auf.

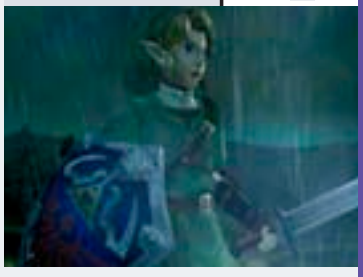
DONKEY KONGA

Jump'n'Run

▲ **15. OKTOBER:** Die Donkey-Familie trifft sich zum Trommel-Wettstreit.

THE LEGEND OF ZELDA

Action-Adventure



▲ **2005:** Bis Link sein neues Abenteuer bestreitet, dauert es leider noch.

GAMECUBE

Der kleine Powerwürfel von Nintendo hat etliche gute Spiele in der Pipeline. Außerdem lässt er sich prima mit dem Game Boy Advance verbinden.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN AUGUST 2004			
Catwoman	Action	Electronic Arts	✪✪✪
Second Sight	Action	Codemasters	✪✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN SEPTEMBER 2004			
Animal Crossing	Rollenspiel	Nintendo	✪✪✪✪
Madden NFL 2005	American Football	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Ribbit King	Golf	Bandai	✪✪✪
Terminator 3: Redemption	Action	Atari	✪✪✪
Tiger Woods PGA Tour 2005	Golf	Electronic Arts	✪✪✪✪
Wario Ware Inc.	Geschicklichkeit	Nintendo	✪✪✪✪
WWE: Day of Reckoning	Wrestling	THQ	✪✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN OKTOBER 2004			
Def Jam: Fight For NY	Beat'em-Up	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Digimon Rumble Arena 2	Beat'em-Up	Atari	✪✪✪
Donkey Konga	Denkspiel	Nintendo	✪✪✪✪
FIFA Football 2005	Fußball	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
NBA Live 2005	Basketball	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
NHL 2005	Eishockey	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Pikmin 2	Strategie	Nintendo	✪✪✪✪✪
Ty the Tasmanian Tiger 2	Jump'n'Run	Electronic Arts	✪✪✪
WEITERE NEUERSCHEINUNGEN 2004/2005			
Metroid Prime 2: Echoes	Action	Nintendo	✪✪✪✪✪
Prince of Persia 2	Action-Adventure	Ubisoft	✪✪✪✪✪
Resident Evil 4	Horror-Adventure	Capcom	✪✪✪✪✪
Star Fox 2	Action	Nintendo	✪✪✪✪✪
The Legend of Zelda	Action-Adventure	Nintendo	✪✪✪✪✪

GAME BOY ADVANCE

Auf dem Nintendo Handheld werden gerne Klassiker alter Videospiel-Tage umgesetzt. Aber auch aktuelle Titel gibt es reichlich.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN AUGUST 2004			
Catwoman	Action	Electronic Arts	✪✪✪
Digimon Battle Spirit 2	Action	Atari	✪✪✪
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors	Beat'em-Up	Atari	✪✪✪✪
Thunderbirds	Action-Adventure	Vivendi	✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN SEPTEMBER 2004			
Mario Golf Advance Tour	Golf	Nintendo	✪✪✪✪
Megaman Battle Network 4 Blue Moon	Action	Capcom	✪✪✪✪
Megaman Battle Network 4 Red Sun	Action	Capcom	✪✪✪✪
Megaman Zero 3	Action-Adventure	Capcom	✪✪✪✪
Yu-Gi-Oh! Reshef of Destruction	Strategie	Konami	✪✪✪
NEUERSCHEINUNGEN OKTOBER 2004			
Duell Masters: Sempai Legends	Strategie	Konami	✪✪✪✪
FIFA Football 2005	Fußball	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Findet Nemo: Das Abenteuer geht weiter	Geschicklichkeit	THQ	✪✪✪
Hamtaro: Rainbow Rescue	Adventure	Nintendo	✪✪✪✪
Pokémon Fire Red	Strategie	Nintendo	✪✪✪✪✪
Pokémon Leaf Green	Strategie	Nintendo	✪✪✪✪✪

DAS VGA-GEWINNSPIEL

Beantworten Sie einfach unsere Frage und gewinnen Sie einen von über 30 Preisen von Codemasters, Atari und Electronic Arts.

CODEMASTERS

Mit "Second Sight" veröffentlicht Codemasters ein wirklich außergewöhnliches Action-Adventure – da darf ein Gewinnspiel mit attraktiven Preisen natürlich nicht fehlen. Deshalb spendiert der Publisher richtig geniale Goodies für Sie, darunter auch eine PlayStation2 und einen Nintendo GameCube. Für alle PC-Spieler legt Codemasters sogar noch zehn "Soldiers: Heroes of World War II" in der Limited Edition obendrauf.

GESAMTWERT 1100 €

ATARI

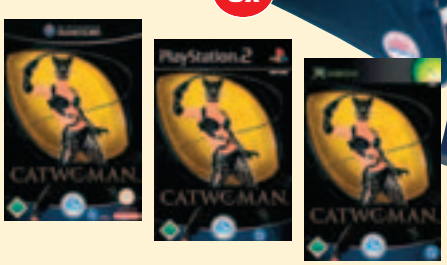
Diesen Monat präsentieren wir Ihnen in Zusammenarbeit mit Atari ein geniales Gewinnspiel zum absolut schaurigsten Horror-Game des Jahres. In den fünf edlen Paketen finden sich neben dem Xbox-Spiel "Obscure" noch ein Atari-T-Shirt und eine massive, zu dem Gruselschocker passende Statue. Wer da nicht mitmacht, ist selbst schuld.

GESAMTWERT 675 €

ELECTRONIC ARTS

Drei richtig hochwertige "Catwoman"-Pakete verlosen wir zusammen mit Electronic Arts. Darin befinden sich jeweils eine EA-Kuscheldecke, ein EA-Baseballshirt und natürlich ein "Catwoman"-Spiel – entweder für Xbox, PS2 oder GameCube. Viel Glück wünscht Ihnen Ihr VGA-Team.

GESAMTWERT 450 €



Beantworten Sie folgende Preisfrage:

Wie viele Euro sind die Preise auf dieser Seite zusammen wert?

Schicken Sie Ihre Postkarte an folgende Adresse:

CyPress GmbH
VGA-Gewinnspiel September
Max-Planck-Straße 13

97204 Höchberg

Einsendeschluss: 22. September 2004. Mitarbeiter von Codemasters, Atari, Electronic Arts und CyPress dürfen nicht teilnehmen. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt. Die Gewinner werden schriftlich von uns benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

SO TESTET VGA

Die Testexperten von "Videogames Aktuell" verfügen über langjährige Erfahrung im Beurteilen von Video- und PC-Spielen. Bevor wir zu unserem Urteil kommen, werden die Spiele ausführlich gespielt und anhand verschiedener Kriterien bewertet. Das Resultat dieses Testvorgangs finden Sie übersichtlich aufbereitet im Kasten "Testergebnis", der am Ende jedes Spieletests zu finden ist.

▲ **TESTLABOR:** Hier leben Kabel, Konsolen und Kompetenz friedlich zusammen. PS2, Xbox, GameCube, GBA und PC an einem Tisch vereint.

VGA TOP-HIT: Nur besonders gute Spiele erhalten unsere begehrte Auszeichnung zum "Top-Hit".
Der "Top-Hit" ist ein Garant für exzellenten Spielspaß und Unterhaltung. Um dieses Prädikat zu erhalten, müssen die Spiele inhaltlich, technisch und spielerisch höchsten Ansprüchen genügen. Spiele mit dieser Auszeichnung können Sie praktisch ungesehen kaufen.

HALBER PREIS:
Fast alle Anbieter legen Spiele nach einiger Zeit günstiger auf. Egal ob als Platinum, Classic oder unter einer anderen Bezeichnung – hier finden Sie Top-Spielspaß zum kleinen Preis.

ADD-ON:
Auch Add-ons versprechen Spielspaß zum kleinen Preis. Allerdings benötigen Sie meist das ursprüngliche Spiel, auf dem das Add-on basiert. Nur in seltenen Fällen können Sie die Erweiterung ohne Original spielen.

FINGER WEG:
Der Name ist Programm! Mit diesem Zeichen wollen wir Sie vor Spielspaßbremsen warnen, die sich hinter klangvollen Namen verbergen. Seien Sie also vorsichtig, selbst wenn Sie das Thema eigentlich interessiert!

DAS TESTERGEBNIS

TERMINE UND PREISE: Hier sehen Sie, ob und wann das getestete Spiel für die einzelnen Systeme erscheint. Ebenfalls auf den ersten Blick ersichtlich: Der ungefähre Verkaufspreis pro System.

ZU BEACHTEN: Sollte es bei einem Spiel von Plattform zu Plattform gravierende Unterschiede geben, machen wir Sie an dieser Stelle auf diesen Umstand aufmerksam.

PC: HARDWARE-ANFORDERUNG:
Bei PC-Titeln geben wir an, welchen Rechner Sie für vollen Spielspaß mindestens haben sollten.

Einsteiger	Standard	High-End
Proz. 800 MHz	Proz. 1,6 GHz	Proz. 3,0 GHz
RAM 128 MB	RAM 256 MB	RAM 512 MB
TNT2/Geforce 1	Geforce 2/4MX	Ati Radeon 9800

AUSSTATTUNG: Welche Hardware unterstützt das Spiel? In welcher Sprache sind Bildschirmtexte und Sprachausgabe? Mit welcher Spieldauer kann man ungefähr rechnen? Und wann und wie oft im Spiel kann man abspeichern?

PRO UND CONTRA: Nichts ist perfekt. Auch nicht die von uns getesteten Spiele. An dieser Stelle nennen wir nochmals ihre wichtigsten Vor- und Nachteile. Und decken schonungslos auf, was gut und was voll daneben ist.

TECHNIK: Weisen Bild oder Ton Besonderheiten auf, beschreiben wir diese hier. Hier finden Sie Hinweise auf 50/60Hz-Umschaltung, auf besonders beeindruckenden Sound oder auf ein flimmerfreies Erscheinungsbild.

FAZIT UND NOTE: Das Spiel in der Kurzzusammenfassung, sowie die finale Bewertung im Schulnotensystem und die Einzelnoten für Grafik und Sound.

TESTERGEBNIS

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	erhältlich	erhältlich	erhältlich	erhältlich
Preis	45 Euro	60 Euro	60 Euro	60 Euro

Zu beachten: Bis Redaktionsschluss lag uns nur die PS2-Version vor, größere Unterschiede der Versionen erwarten wir nicht.

Genre	Rennspiel
Hersteller	Electronic Arts
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 43)
Anzahl der Spieler	1-2
Onlinefähig	☑ (nur PS2 + PC)
Langzeitmotivation	Hoch
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.needforspeed.de	

Vibration	☑	Lenkrad	☑
Headset	☑	Tastatur	☑
Multitap	☐	Speichern	nach Rennen
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	frei	Spieldauer	30-40 Std.

Pro & Contra:
▲ Fast zu schön um wahr zu sein
▲ Tunen und Stylen bis der Arzt kommt
▲ Viele Abkürzungen und geheime Stellen
▼ Etwas wenig Autos und Strecken

Bild: Flimmerfreies Bild, flüssige Grafik, kein 16:9-Modus. — GRAFIK **1**

Ton: Top-Soundtrack, eintönige Motorensounds, Pro Logic II, THX-zertifiziert. — SOUND **1–**

Grandioser Action-Racer mit umfangreichem Tuning-Part und spannenden Stadtstrecken. Verboten schnell und illegal schön! — WERTUNG **1**

INHALT

SPIELE IM TEST

SPIELETITEL	SEITE	SYSTEM
BESIEGER	75	PC
BURNOUT 3	66	PS2 Xbox
D-DAY	71	PC
DOOM 3	60	PS2 Xbox
POWERDROME	74	PS2 Xbox
SECOND SIGHT	68	PS2 Xbox GC
SOMMER SPIELE	74	PC
SUDEKI	72	Xbox
(T)RAUMSCHIFF SURPRISE: PERIODE 1	70	PC
BUDGETTEST/ADD-ONS		
DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS	76	PC PS2 Xbox GC
MAX PAYNE 2	76	PC PS2 Xbox
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	78	PS2 Xbox GC
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	78	PC PS2 Xbox GC
RAINBOW SIX 3: BLACK ARROW	75	Xbox
WEITERE BUDGET-HIGHLIGHTS	79	PC PS2 Xbox GC

ALTERSFREIGABE

Hier sehen Sie, für welches Alter das getestete Spiel von der USK (www.usk.de) freigegeben ist. Folgende Alterseinstufungen sieht das Gesetz vor:

Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG.
Spiele mit diesem Siegel sind aus der Sicht des Jugendschutzes für Kinder jeden Alters unbedenklich. Sie sind aber nicht zwangsläufig schon für jüngere Kinder verständlich oder gar komplex beherrschbar.

Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG.
Die Spiele wirken abstrakt-symbolisch, comicartig oder in anderer Weise unwirklich. Spielangebote versetzen den Spieler möglicherweise in etwas unheimliche Spielräume oder scheinen durch Aufgabenstellung oder Geschwindigkeit zu belastend für Kinder unter sechs Jahren.

Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG.
Aggressiv konkurrenzfördernde oder kampfbetonte Grundmuster in der Lösung von Spielaufgaben. Zum Beispiel setzen die Spielkonzepte auf Technikfaszination (historische Militärgerätschaft oder Science-Fiction-Welt) oder auch auf die Motivation, tapfere Rollen in komplexen Sagen und Mythenwelten zu spielen. Gewalt ist nicht in alltagsrelevante Szenarien eingebunden.

Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG.
Rasante bewaffnete Action, mitunter gegen menschenähnliche Spielfiguren, sowie Spielkonzepte, die fiktive oder historische kriegerische Auseinandersetzungen atmosphärisch nachvollziehen lassen. Die Inhalte lassen eine bestimmte Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zur kritischen Reflektion der interaktiven Beteiligung am Spiel erforderlich erscheinen.

Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG.
Der Inhalt ist geeignet, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen. Voraussetzung für die Kennzeichnung ist, dass § 14 JuSchG Abs. 4 und § 15 JuSchG Abs. 2 und 3 ("Jugendgefährdung") nicht erfüllt sind.

PC

VIDEO GAMES AKTUELL TOP-HIT

DOOM 3

▲ **KOPFSTAND:** Die Trites sorgen bei Spielern mit Spinnenphobie für heftige Schweißausbrüche – ekelhaft!

▲ **VIELBEINIG:** Oben üppig, unten ekelig. Die Spinnenkönigin Vagary befehligt alle Ticks und Trites. Sorry für die Bleikugeln Lady, aber den Gentlemen haben wir auf der Erde gelassen...

▲ **BLITZPARADE:** Lichteffekte par excellence sind das Aushängeschild von Doom 3. Ein genialeres Verschwimmen der Konturen hat man bei einem Ego-Shooter noch nicht gesehen. Optische Schmankerl in dieser Art gibt es ständig!

WENN DIE HÖLLE IHRE PFORTEN ÖFFNET, WERDEN DIE SCHLIMMSTEN ALPTRÄUME WAHR. IT'S DOOM-TIME!

Was zur Hölle geht hier nur vor sich? Überall um mich herum Stimmen, dann wieder diese absolute Stille. Ich habe zwar einige mächtige Wummen am Start, aber wenn das Zombie-Gesocks gleich wieder geballt auf mich zustürmt... Puh, mich schaudert's schon bei dem Gedanken. Was ist das? Hört sich an wie diese Krabbelviecher, diese Trites. Tip, tip, tip, wir krabbeln dir in den Schritt. Oh Mann, da stürmen sie schon los. Es sind so viele. O.k., ihr Drecksmonster, mit der Chaingun blas' ich euch weg! Mist, von hinten kommen sie auch. Ich muss weg!

Wem jetzt bereits der Angstschweiß auf der Stirn steht, der sollte bitte bis zu "(T)Raumschiff Surprise" weiterblättern (S.70). Für zartbesaitete Zeitgenossen ist "Doom 3" nämlich genauso ungeeignet wie ein Schinkenbrötchen für einen Vegetarier. Wer sich jedoch traut, unseren XXL-Test zu lesen, erlebt hautnah unvergessliche Schockmomente, eklige Höllenmonster und blutigen Kettensägenhorror – technisch perfekt, für Jugendliche aber absolut ungeeignet: USK ab 18!

HARDWARE-HUNGER

Bevor Sie sich entschließen, den "Doom 3"-Horror live zu erleben, sollten Sie überprüfen, ob Ihre PC-Ausstattung den Anforderungen des Spiels genügt. Im schlimmsten Falle bewegen sich die genial animierten Höllenmonster nämlich so langsam wie eine altersschwache Weinbergschnecke – der Spielspaß bleibt dann auf der Strecke. Zur Erinnerung: Das erste "Doom" lief noch auf einem handelsüblichen 486er-PC und ist mittlerweile in identischer Fassung als Handy-Game für Nokia 3650 und Co erhältlich – kein Scherz. "Doom 3" dagegen wurde überall als wegweisendes Grafikwunder angekündigt und tatsächlich reizt es aktuelle High-End-Technik bis zum Letzten aus. Um die volle Grafikpracht von 1600 x 1200 Pixel ohne Ruckeln genießen zu können, benötigen Sie schon einen 3,4-GHz-Rechner mit 256-MB-ATI-X800-Grafik und einem satten Gigabyte Arbeitsspeicher – oder etwas Vergleichbares. Detaillierte Infos zu den Hardware-Anforderungen finden Sie in unserem Technik-Check rechts.

Wer eine dicke Kiste unterm Computertisch stehen hat, wird mit fantastischen, in Echtzeit berechneten Lichteffekten sowie perfekt animierten Höllenmonstern belohnt. Baumelnde Lampen und vor allem Ihre sich regelmäßig im Einsatz befindliche Taschenlampe tauchen die Umgebung realistisch in diffuses Licht. Rauch und Feuer sorgen für Unschärfe-Effekte. Zudem erzittert das Bild bei Explosionen oder stampfenden Riesenmonstern stimmungsvoll.

DAS TOR ZUR HÖLLE

Die gruseligen Widersacher lassen zu Beginn des Spiels noch ein wenig auf sich warten, denn zunächst betreten Sie nichts ahnend eine Mars-Raumstation und bekommen den Auftrag, einen vermissten Wissenschaftler ausfindig zu machen. Ähnlich wie in "Half-Life (dt.)" schauen Sie sich in Ruhe die Raumbasis an und führen kurze Gespräche mit den Bediensteten. Als Sie auf den gesuchten Professor stoßen, ist es mit der Beschaulichkeit vorbei: Die Hölle öffnet urplötzlich ihre Pforten und unzählige verlorene Seelen infiltrieren die Basis. Der unheilbringende Wissenschaftler wird zum Werkzeug des Teufels und versucht, sich auf Sie zu stürzen – Startschuss für mehr als 20 Stunden voller unvergesslicher Horror-Action!

Der Monster-Designer von id Software ist ein kranker, ein sehr kranker Mann, wetten? Einem gesunden Kopf können solch abstruse Höllenkreaturen, wie sie in "Doom 3" vorkommen, definitiv nicht entspringen. Beispiele gefällig? ►

TECHNIK-CHECK

"Doom 3" schreit geradezu nach einer Hardware-Aufrüstung. Es sei denn, Sie sind in dieser Hinsicht bereits gut bestückt. Die offizielle Minimalanforderung klingt noch moderat: Pentium 4 mit 1,5 GHz oder vergleichbarer AMD-Prozessor, 384 MB RAM und mindestens eine Grafikkarte vom Typ Nvidia GeForce 3 oder eine ATI 8500. Doch mehr als eine Auflösung von 800 x 600 und die minimale Detaileinstellung bekommen Sie hiermit nicht auf Ihren Monitor.

Bevorzugen Sie eine Auflösung von 1024 x 768 und möchten Sie die hohe Detailstufe ruckelfrei genießen, sollten Sie schon eine 3-Ghz-Kiste mit 512 MB RAM und eine Geforce FX 5900 oder eine Karte der ATI-Radeon-9800-Serie mit 128 MB Ihr Eigen nennen.

Da ständig Daten in den Hauptspeicher geschaufelt werden, macht sich ein Gigabyte RAM auf jeden Fall bezahlt. Rechnet Ihr PC zudem mit mindestens 3,4 GHz und haben Sie eine Grafikkarte der neuesten Generation wie die Nvidia Geforce 6800 oder die ATI Radeon X800 mit 256 MB, zocken Sie in höchster Auflösung (1600 x 1200), mit maximaler Detailqualität und achtfach Anti-Aliasing. Dann rockt "Doom 3" richtig!

Zur Verdeutlichung der Grafikunterschiede sehen Sie nachfolgend zwei Bilder. In der niedrigsten Detailstufe fehlen Texturen und die Waffenmodelle fallen spartanisch aus.

▲ **HÖCHSTE DETAILSTUFE:** 1280 x 1024 Pixel, achtfach Anti-Aliasing.

▲ **NIEDRIGSTE DETAILSTUFE:** 800 x 600 Pixel ohne Anti-Aliasing.

▲ **HANDGREIFLICH:** Der Imp hat mit seinen langen Armen eine enorme Reichweite. Man sollte ihn nicht zu nahe an sich herankommen lassen. Mit MG-Dauerfeuer füttern wir das Monster.

VERLORENE SEELEN: Die Lost Souls sausen schnell durch die Lüfte und lassen Ihnen wenig Zeit zu reagieren. Wird unser Held getroffen, färben sich die Ränder des Bildschirms blutrot, unser Space Marine zuckt kurz zusammen und verreißt sein Gewehr – neuerliches Zielen ist erforderlich.

▲ **HÖLLENKREATUR:** Mit seinem Riesententakel versucht der Commander Zombie, Ihre Gesundheitsanzeige auf null zu senken. Zudem rennt er extrem schnell auf Sie zu und entlockt Ihnen gerne mal einen angsterfüllten Aufschrei.

Der Revenant beeindruckt weniger durch seine skelettartige Figur als durch zwei Raketenwerfer, die man einfach mal so auf seinen Schultern installiert hat. An Stelle von Armen besitzt der Mancubus zwei Flakgeschütze mit ähnlich hoher Schussfrequenz wie ein Maschinengewehr. Der elefantenartige Fettsack kann zudem einiges an Treffern einstecken, bevor er sich – wie die meisten getöteten Zombies – mit einem weniger schönen Effekt Marke "Blade in billig" in Luft auflöst. Lediglich aus einem riesigen Kopf besteht der Cacodemon. Wie auch der deutlich kleinere Lost Soul attackiert er Sie mit Sturmangriffen aus der Luft und verursacht so kräftigen Schaden.

Während die ekligen Monster auf morbide Art und Weise faszinieren, sind die Gesichtsanimationen in den Zwischensequenzen mindestens ebenso beeindruckend: Augenbrauen und Hautfalten bewegen sich absolut realistisch – wow!

VORHANG AUF ZUR HÖLLENSHOW

Fast jede Einführungssequenz für die 20 Monsterarten (siehe Gruselkabinett auf der nächsten Seite) gleicht einer Oscarreifen Inszenierung. Beispielsweise bricht der Wraith ganz plötzlich durch eine Metalltreppe und springt Sie wild fauchend an. Ein weiteres, schmieriges Höllenvieh krabbelt erst mal auf einem Glasdach herum, bevor es Sie unerwartet aus der Dunkelheit heraus attackiert. Die unzähligen Schockmomente heben "Doom 3" über ähnlich actionreiche aber atmosphärisch deutlich schwächere Konkurrenten wie "Painkiller". Werden Sie etwa beim Öffnen einer Tür unverzüglich von einem Zombie begrüßt, könnte durchaus mal ein erschrockenes "Argh!" Ihre Stimmbänder verlassen. Und selbst die härtesten Shooter-Veteranen bleiben garantiert nicht cool, wenn leise tippelnde Trites in großer Anzahl durch schmale Schlitze in der Wand schlüpfen und vorzugsweise gleichzeitig aus mehreren Richtungen angreifen. Übrigens: Mit der Shift-Taste wechseln Sie wie gewohnt in den Spurt-Modus, in dem allerdings nun eine Anzeige auf Ihre begrenzte Ausdauer hinweist.

Da die meisten Levels dunkel sind (und id Software noch nichts von Gewehren mit aufgeschraubten Leuchtstrahlern gehört hat), schalten Sie im Spielverlauf etwa 800 Mal zwischen der Taschenlampe und einer Wumme hin und her. Gerade die mutierten Mitarbeiter der Raumbasis halten sich häufig in dunklen Ecken auf. Dort finden sich zudem wichtige Medipacks, Rüstungsgegenstände und Munition.

Die insgesamt 27 Levels verlaufen meist linear, sich zu verlaufen ist daher fast unmöglich. Zu Beginn finden Sie sich häufig in Labors und auf Fabrik-Arealen wieder. Gegen Ende gelangen Sie in die unglaublich beeindruckend gestaltete Hölle. Ohne zu viel vorwegzunehmen: Umgebungsgrafik und Animationen der Bossgegner finden dort ihren absoluten Höhepunkt.

VON KETTENSÄGEN UND BFGS

Um den Teufelsdienern den Garaus zu machen, dürfen Sie u.a. mit Pistole, Chaingun, Schrotflinte, Plasmagewehr und Big Fucking Gun (BFG) auf die Jagd gehen. Im Nahkampf zerlegt die Kettensäge fast jeden Gegner in Sekundenschnelle. Leider bieten die zehn Waffen keinen Sekundär-Modus, sodass Sie häufig gezwungen werden, zum passenden Tötungsgerät umzuschalten. Dafür sind die Waffen sehr detailliert gestaltet und die Animationen der Munitionswechsel sehen schlichtweg genial aus.

Wie erwartet bewegen sich die Rätsel auf niedrigem Niveau. Das Entsorgen von Gift-Fässern mittels Greifarm und Steuerungsknöpfen gehört schon zu den anspruchsvolleren Aufgaben.

E-Mails und Voice-Logs der toten Wissenschaftler und Bediensteten liefern Ihnen die Codes für Türen oder Ausrüstungsdepots. Zudem wird durch die Aufzeichnungen die ziemlich uninspirierte Story erläutert.

Klarer Fall: Der fantastische 3D-Sound (Dolby Digital 5.1!) trägt viel zur perfekten Gruselatmosphäre bei. Monotone Orgelklänge sorgen für schaurige Stimmung, markerschütternde Kreischgeräusche lassen den ►

DOOM 3

MEHRSPIELER-ENTTÄUSCHUNG

Id Software hat den Multiplayer-Teil wohl als lästige Pflichtübung angesehen. Anders ist es nicht zu erklären, dass lediglich fünf Maps den Weg in das fertige Spiel gefunden haben.

Vier magere Modi bieten wenig Abwechslung: Deathmatch, Team-Deathmatch, Last Man und der 1-on-1-Turnier-Modus Tourney. Den Bock haben die Entwickler aber mit der Tatsache abgeschossen, dass Multiplayer-Matches auf vier Spieler begrenzt sind. Offizieller Grund: Das wegen der Technik hohe Datenvolumen. So wird "Doom 3" wohl kein Hit auf LAN-Partys.

▲ **SPARTANISCH:** Fünf Maps, vier Modi und nur maximal drei Mitspieler.

▲ **TEAMARBEIT:** Gelegentlich unterstützt Sie eine furchtlose Drohne.

▲ **GLIBBER:** Die Wände sind hier von waberndem Fleisch überzogen – pfui!

DOOM 3

GRUSELKABINETT

VGA PRÄSENTIERT DIE DOOM-3-STARS:

IMP

Er ist schnell und attackiert Sie entweder aus der Entfernung mit Feuerbällen oder im Nahkampf mit seinen scharfen Krallen.

CHAINSAW ZOMBIE

Nicht nur Sie selbst dürfen mit der Kettensäge hantieren. Dieser Untote tut es Ihnen gleich – wehe, er rückt Ihnen zu sehr auf die Pelle.

PINKY DEMON

Von vorne Bulldogge, von hinten Roboter. Er liebt schnelle Frontalattacken und hält einiges aus.

CACODEMON

Dich kennen wir doch noch aus Teil eins! Dieser frech grinsende Riesenschädel greift aus der Luft an.

MANCUBUS

Gestatten: Schmieriger Fettsack, der mit seinen Flakgeschützen reihenweise Raketen auf Sie abfeuert. Zum Glück reagiert der Mancubus ziemlich langsam und träge.

▲ **DOPPELKOPF:** Der Maggot besitzt zwei Köpfe mit sehr langen Zungen. Da er im Dunkeln gut sieht, greift er Sie gerne aus dem Hinterhalt heraus an. Verräterisch sind dabei seine rot leuchtenden Augen – also immer genau hinschauen!

Spieler erzittern. In späteren Levels haucht Ihnen eine Stimme aus den Tiefen der Hölle Drohrufe ins Ohr, die Sie aber nicht ernst nehmen müssen – oder doch?!

Die professionellen Sprecher der in Spielgrafik gehaltenen Cut-Scenes und Log-Files versprühen einen Hauch von Hollywood. Besonders gelungen sind die Geräusche bei Schuss- und Munitionswechseln.

Übrigens: Auch die hier zu Lande verkaufte Version von "Doom 3" bietet englische Sprachausgabe ohne deutsche Untertitel. Positiver Nebenaspekt: Die deutsche Version ist identisch mit dem U.S.-Original, also ungeschnitten.

DOOM-QUARTETT

Der Multiplayer-Teil enttäuscht durch seinen geringen Umfang und die wenig innovativen Maps – insgesamt stehen Ihnen zudem lediglich fünf Karten zur Verfügung. Auch sollte Ihr Freundeskreis nicht allzu groß sein, denn auf Grund des durch die grandiose Technik bedingten Datenvolumens dürfen Sie nur mit maximal vier Spielern Ihre LAN-Party in eine Doom-3-Session verwandeln – eindeutig zu wenige! Neben Deathmatch und Team-Deathmatch hat id Software noch die Spielvarianten Last Man und Tourney eingebaut (siehe Kasten auf der vorigen Seite).

FAZIT

Sie erwarten sich von "Doom 3" ein wegweisendes Grafikwunder? Sie werden nicht enttäuscht! Einen High-End-PC vorausgesetzt, stockt einem bei der Hammer-Optik oft genug der Atem: Die fantastischen Licht- und Schatteneffekte sowie die künstlerisch und technisch erstklassig gestalteten Monster garantieren Dauergänsehaut, zumal die Sounduntermalung mit dramaturgisch gut eingestreuten Sprachfetzen fasziniert – mal lautes Kreischen, mal bedrohliches Flüstern. Die Gesamtatmosphäre ist schlichtweg einzigartig: Kalte Schauer laufen Ihnen über den Rücken, wenn Sie im Dunkeln stehen und sich aus allen Richtungen tödliche Monster nähern. Ein Meisterwerk ohne Schwachstellen? Natürlich nicht. Das Leveldesign wird nicht jeden zufrieden stellen, da die Jungs um Chefentwickler John Carmack auf Outdoorlevels verzichtet haben und über weite Strecken (mit Ausnahme des genialen Höllenfinales) die metallische Marsstation das Bild bestimmt. Und der Multiplayer-Part fällt leider sehr spartanisch aus. Egal: Einzelspieler dürfen sich auf 25 Stunden grandiose Horroraction und sensationelle Bombastgrafik freuen! Klarer Fall: Shooter-Fans mit Ferrari-PC müssen zugreifen. **AZ**

TESTERGEBNIS

DOOM 3

System	PC	PC	Xbox	GC
Erscheint	erhältlich		4.Q. '04	
Preis	50 Euro		60 Euro	
Zu beachten	Die hiesige Version ist bis auf das deutsche Handbuch und die Verpackung mit der U.S.-Version identisch.			
	Genre	Ego-Shooter		
	Hersteller	Activision		
	PC-Anforderung	High-End (S. 59)		
	Anzahl der Spieler	1-4 (online)		
	Onlinefähig	☑		
	Langzeitmotivation	hoch		
	Schwierigkeitsgrad	einstellbar		
	www.doom3.com			
Video Games Aktuell Top-Hit	Vibration ☐ Lenkrad ☐ Lightgun ☐ Headset ☐ Tastatur ☑ Maus ☑ Multitap ☐ Speichern jederzeit Texte englisch Sprachausgabe englisch USK 18 Spieldauer ca. 25 Std.			
Pro & Contra	▲ Brillantes Gegnerdesign ▲ Wegweisende Bombasttechnik ▲ Beklemmende Horroratmosphäre ▼ Multiplayer auf vier Spieler begrenzt			
Bild	Fantastische Licht- und Schatteneffekte, max. Aufl. 1600 x 1200.			1 GRAFIK
Ton	Stimmungsvoller 3D-Sound (5.1), gute englische Sprecher.			1 SOUND
	id Software hat sich selbst übertroffen. Eine derart intensive Horroratmosphäre haben wir noch nicht erlebt. Kaufen, spielen, gruseln!			1 WERTUNG

DOOM 3

50 CHEATS

ALLE WUMMEN, JEDER LEVEL UND UNENDLICH ENERGIE: VGA LÄSST SIE NICHT TATENLOS STERBEN!

▲ **IST DA WER?** Durch den Unsichtbarkeits-Modus sieht Sie der Hell Knight nicht.

THIRD-PERSON-ANSICHT

"Doom 3" als Third-Person-Shooter? Kein Problem: Per Cheat wechseln Sie die Perspektive. Da die Höllenviecher Ihnen gerne in den Rücken fallen, erkennen Sie diese nun früher als aus der Ego-Ansicht.

Wer zudem eine Abneigung gegen Ego-Shooter besitzt (Stichwort: Motion Sickness), das fantastische Spiel aber trotzdem genießen möchte, wird diesen Cheat sicher zu schätzen wissen.

Textkonsole öffnen (siehe unten)
Cheat eingeben: . . . . toggle pm_thirdperson

▲ **VON HINTEN:** Doom 3 lässt sich mit unserem Cheat auch aus der Third-Person-Perspektive zocken.

EINGABE DER CHEATS:

Alle Cheats werden in der Textkonsole eingegeben, die Sie durch folgende Tastenkombination öffnen (bitte gleichzeitig drücken):

. . . . . **[STRG] + [ALT] + [°/^-Taste]**

Bestätigen Sie die Eingabe der Cheats mit **[Enter]**.

SPIELER-CHEATS

Auswirkung	Cheat
Unverwundbar (God-Mode)	god
Unsichtbar für viele Gegner	notarget
Durch Wände laufen/schweben	noclip
Alle Waffen, Munition, Gesundheit und Rüstung	give all
Selbstmord	kill
Spiel beenden	quit

WAFFEN-CHEATS

Maschinengewehr	give weapon_machinegun
Schrotflinte	give weapon_shotgun
Plasma-Gewehr	give weapon_plasmagun
Raketenwerfer	give weapon_rocketlauncher
BFG (Big Fucking Gun)	give weapon_bfg

GRAFIK-CHEATS

Von-hinten-Ansicht ein/aus	toggle pm_thirdperson
Grafikkarten-Info	gfxinfo
Gamma-Wert einstellen (x = 0-3)	r_gamma x
Helligkeit einstellen (x = 0-3)	r_brightness x
Bildrate anzeigen	com_showfps 1
Bildrate ausblenden	com_showfps off
Benchmark-Demo	benchmark

EINZELSPIELER-LEVEL-CHEATS

Administration	map game/administration
Alpha Labs Sector 1	map game/alphalabs1
Alpha Labs Sector 2	map game/alphalabs2
Alpha Labs Sector 3	map game/alphalabs3
Alpha Labs Sector 4	map game/alphalabs4
Caverns Area 1	map game/caverns1
Caverns Area 2	map game/caverns2
Communications Transfers	map game/comm1
Communications	map game/commoutside
CPU	map game/cpu
Central Processing	map game/cpuboss
Delta Labs Level 1	map game/delta1
Delta Labs Level 2a	map game/delta2a
Delta Labs Level 2b	map game/delta2b
Delta Labs Level 3	map game/delta3
Delta Labs Level 4	map game/delta4
Delta Complex	map game/delta5
EnPro	map game/enpro
Hell	map game/hell1
Primary Excavation	map game/hellhole
Mars City 1	map game/mars_city1
Mars City 2	map game/mars_city2
Mars City Underground	map game/mc_underground
Monorail	map game/monorail
Monorail Skybridge	map game/recycling1
Recycling Sector 2	map game/recycling2
Site 3	map game/site3

MULTIPLAYER-LEVEL-CHEATS

Tomico Reactor	map game/mp/d3dm1
Delta Lab	map game/mp/d3dm2
Frag Chamber	map game/mp/d3dm3
The Edge 2	map game/mp/d3dm4
Lights Out	map game/mp/d3dm5

EDITOR-CHEATS

Editor öffnen	editor

▲ **KETTENSÄGEN-MASSAKER:** Das Teil dient zum Holzfällen... oder doch nicht?

▲ **SEHR HEISS:** Haben Sie Sehnsucht nach den Tiefen der Hölle?

BURNOUT 3: TAKEDOWN

VIDEO GAMES AKTUELL TOP-HIT

Warnung: Dieses Action-Rennspiel macht süchtig, verursacht Dauergrinsen und strapaziert Ihr Gamepad heftig und unwiderruflich!

▲ **TOTALSCHADEN:** Mit einem Aftertouch-Takedown haben wir nach unserem Crash noch einen Gegner platt gemacht.

▲ **TAKEDOWN:** Im neuen Road-Rage-Modus werden Sie durch viele spektakuläre Takedowns mit der Goldmedaille belohnt. Um Ihren Boost aufzuladen, quetschen Sie Ihre Gegner an die Leitplanke oder verursachen Sie eine ungewollte Drehung.

▲ **KURVEN-ACTION:** Das Driften gelingt dank der hervorragenden Fahrphysik wieder auf Anhieb und macht riesig Laune.

▲ **ABFLUG:** Hier haben wir den Gegner elegant über den Zaun befördert.

▲ **POSITIONSKÄMPFE:** Ihre Mitstreiter verhalten sich extrem aggressiv und gönnen Ihnen kaum Verschnaufpausen.

Gefühlsausbrüche in der VGA-Redaktion: "Hammerhart, ist das schnell!", "Die Crashs sehen unglaublich aus!", "Da stört ja jede Ladesekunde!". Normalerweise gehört ein Fazit an den Schluss eines Tests, aber bei "Burnout 3" geht unser Mitteilungsbedürfnis mit uns durch. Dieser Racer ist so genial, dass wir hier locker zehn Seiten mit Lobeshymnen füllen könnten!

UMFANG: Sie verteilen Ihre Glassplitter und Blechfetzen auf 40 Strecken in Europa, Asien und den USA. Unter anderem schlittern Sie über schneebedeckte Pisten in den Alpen oder schlängeln sich durch von Neonlichtern erhellte asiatische Metropolen. Der Fuhrpark beinhaltet 72 Karossen aus zwölf Fahrzeugklassen. Vom Sportwagen über Formel-1-Flitzer bis hin zum riesigen Feuerwehrauto für den Crash-Modus – mit der Zeit können Sie eine reichhaltige Auswahl an Fahrzeugen in Ihrer Garage parken.

SPIEL: Herausragendes Merkmal von "Burnout 3" ist das unvergleichliche Geschwindigkeitsgefühl, das mit Worten schwer zu beschreiben ist. Bereits ohne Boost fühlt man sich an das Steuer eines 300-km/h-Schlittens versetzt. Aktiviert man dann den Beschleuniger, sollte man sich voll konzentrieren und möglichst schnell reagieren, will man im oft dichten Verkehr einen Crash vermeiden. Durch Verwischeffekte und die durchgängig maximale Bildrate (50 bzw. 60 fps) wird ein Adrenalinschub erzeugt, der Sie in Erstaunen versetzen wird. Wie beim Vorgänger lassen sich die Karossen sehr direkt steuern. Allerdings bricht auf Geraden nun schon mal das Heck aus, wenn Sie dem Verkehr zu abrupt ausweichen.

Bis zum ersten Crash wird es trotz der prima Steuerung nicht lange dauern. Im Gegensatz zu fast allen anderen Rennspielen auf dem Markt können Sie von Unfällen aber sogar profitieren, indem Sie mit Tastendruck einen Zeitlupen-Modus aktivieren. Dadurch schlagen Sie jedem physikalischen Gesetz ein Schnippchen und können Ihr beschädigtes Gefährt während der Crash-Szene ein wenig steuern. Im besten Fall rammen Sie einen vorbeifahrenden Gegner und laden so Ihren Boost auf. Dieser lässt sich nun übrigens jederzeit aktivieren – vorausgesetzt, die Anzeige ist gefüllt. Die Crash-Szenen wurden im Vergleich zu "Burnout 2" noch-

▲ **UNTER PALMEN:** Die Takedown-Szenen sehen unglaublich spektakulär aus.

▲ **UNSCHÄRFEFILTER:** Die Verwischeffekte sind auf der PS2 besonders ausgeprägt.

▲ **SCHNAPPSCHUSS** Bei einem Spezial-Takedown wird ein Foto geschossen.

▲ **ZERSTÖRUNGSWUT:** Der Crash-Modus wurde erheblich verbessert und bietet nun unter anderem splitterndes Glas und gewaltige Explosionen. Dabei trübt kein Ruckeln den Spielspaß, egal, wie viele Fahrzeuge involviert sind. Die Renderware-Engine gibt Vollgas!

▲ **CRASHBREAKER:** Haben Sie genug Autos geschrottet, dürfen Sie eine Bombe zünden und Ihr Wrack weiterdirigieren.

▲ **UNFALLSCHADEN:** Nach dem Crash berechnet der virtuelle Versicherungs-Fuzzi den verursachten Schaden.

mals extrem aufgemöbelt: Glas zerbricht, Reifen fliegen weg, die Karosserie wird realistisch eingedrückt – das sieht einfach genial aus!

Das perfekte Schadensmodell kommt vor allem beim fantastischen Crash-Modus zum Tragen, in dem Sie mit voller Geschwindigkeit auf eine Kreuzung oder eine viel befahrene Straße zu rasen. Ihr Ziel: Maximaler Schaden an Ihrem und vor allem an den anderen beteiligten Fahrzeugen. Jede einzelne Massenkarambolage ist es wert, in der Zeitlupe noch einmal betrachtet zu werden, so spektakulär wirkt das Ganze. Neu sind die Geld-Boni, die während des Stunts eingesammelt werden können, sowie Zweifach- und Vierfach-Multiplikatoren – ohne diese ist es schwer, an die begehrte Goldmedaille zu kommen. Gipfel der Zerstörung: Wurde beim Crash eine bestimmte Anzahl von Fahrzeugen geschrottet, dürfen Sie eine Bombe zünden und ihr brennendes Wrack in Richtung weiterer Boni oder Autos steuern.

Der Crash-Modus ist nun – wie die vielfältigen Renn-Modi – in die "Burnout 3"-Welt-Tour eingebunden. Erreichen Sie die Bronze-Medaille, schalten Sie weitere der insgesamt 173 Events frei, aber erst Goldmedaillen bescheren Ihnen frische Fahrzeuge und Boni. Neu sind die Road-Rage-Rennen: Drücken Sie so viele Gegner wie möglich an die Bande und verursachen Sie die Titel gebenden Takedowns. Spektakulär steigen die Widersacher dabei in die Lüfte oder drehen sich um die eigene Achse. Doch Vorsicht! Die KI-Piloten agieren ihrerseits aggressiv und versuchen, Sie an den nächsten Brückenpfeiler zu befördern. Diese ständigen Positionskämpfe haben entscheidenden Anteil am Reiz von "Burnout 3".

Auf die Ohren gibt's dieses Mal hippen College-Rock, u.a. von den Ramones. Multiplayer-Fans freuen sich über jede Menge Offline- und Online-Modi, z.B. rasen Sie zu zweit gleichzeitig in eine Crash-Kreuzung und addieren die Schadenssummen. Auch Crahs-Partys mit bis zu acht Mitspielern und Road-Rage-Rennen versprechen Multiplayer-Spaß, fast ohne grafische Abstriche.

FAZIT: Wow, wow, wow! Die Entwickler haben es geschafft, "Burnout 3" gegenüber dem grandiosen Vorgänger nochmals in allen Bereichen zu verbessern. Was hier an Grafikpracht, Modi-Vielfalt und Crash-Szenen geboten wird, ist mit einem Wort "sensationell". Auch Spezial-Features wie die Zeitlupen-Action während des Unfalls findet man in Hülle und Fülle. Riesenkompliment an Criterion und viel Spaß, liebe Renn-Freaks, mit einem unvergesslichen Videospiel-Erlebnis! **AZ**

TESTERGEBNIS

BURNOUT 3

System	GB	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint			09.09.04	09.09.04	
Preis			60 Euro	60 Euro	

Zu beachten	Xbox- und PS2-Version sind fast identisch. Auf der PS2 sind die Verwischeffekte allerdings etwas auffälliger.

Genre	Action Rennspiel
Hersteller	Electronic Arts
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1-8
Onlinefähig	☑
Langzeitmotivation	Sehr hoch
Schwierigkeitsgrad	mittel
www.eagames.de	

Video Games Aktuell TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐ Lightgun ☐
Headset	☐	Tastatur	☐ Maus ☐
Multitap	☐	Speichern	nach Rennen
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	12	Spieldauer	30+ Std.

Pro & Contra	▲ Unglaublich rasantes Spieltempo ▲ Supergeniale Crash-Szenen ▲ Sehr umfangreiche Modi-Vielfalt ▲ Grafisch absolut herausragend
Bild	Flüssige, ultraschnelle Grafik, Verwischeffekte, 16:9, 50/60-Hz. — **1** GRAFIK
Ton	Top Soundeffekte, guter DJ, College-Rock, DD5.1 (Xbox), ProLogicII (PS2). — **1** SOUND
12 Freigegeben ab zwölf Jahren USK	Das Tempogefühl macht süchtig, die Ramm-Duelle begeistern, der Crash-Modus ist die Bombe: "Burnout 3" ist ein Wahnsinns-Racer! — WERTUNG **1**

SECOND SIGHT

Geist über Körper: John Vattics gefährlichste Waffe ist seine Gedankenkraft.

PC

▲ **PARTNERIN:** Diese Dame hört auf den Namen Jayne Wilde. Sie stand John bei den Einsätzen in Sibirien zur Seite.

▲ **TELEKINESE:** Die Fähigkeit, Menschen per Gedankenkraft in die Luft zu heben, erlangen Sie erst später. Wachen, die Sie mit Ihrem unsichtbaren Griff festhalten, können Sie gegen die Wand schlagen, aus dem Fenster werfen oder auf andere Gegner schleudern.

▲ **PROJEKTION:** Mit diesem blau schimmernden Abbild seiner selbst ergreift John von anderen Personen Besitz.

▲ **EFFEKTIV:** Der Psi-Angriff setzt Gegner mit einem Mal außer Gefecht.

▲ **AUFFÄLLIG:** Per Telekinese beeinflussbare Objekte (hier eine Schrotflinte) werden mit einem blauen Kreis markiert.

Das britische Entwicklerhaus Free Radical kennen Konsolenfans als Macher der Ego-Shooter-Serie "TimeSplitters". Mit ihrem jüngsten Baby bewegen sich die Baller-Profis in eine neue Richtung: "Second Sight" ist nichts Geringeres als ein spielbarer Psycho-Thriller mit einem Helden, der über paranormale Fähigkeiten verfügt.

STORY: Als John Vattic auf der Krankenstation des geheimen Forschungslabors Osiris erwacht, kennt er weder seinen Namen noch seinen Aufenthaltsort. Doch schon bald erfährt er, dass er für einen äußerst gefährlichen Psycho-Killer gehalten wird. Als er einen Weg aus seiner Zelle sucht, fällt ihm eine sonderbare Fähigkeit an sich auf: John kann alleine mit der Kraft seiner Gedanken Gegenstände bewegen. Mit diesem Trick betätigt er auch gleich den Schalter vor seiner Zelle und befreit sich dadurch selbst.

So weit, so gut, doch nach wie vor weiß unser Held nichts von dem, was mit ihm geschehen ist. Auf dem Weg aus dem Labor und auf der Suche nach seiner Identität schießen dem vernarbten, bemitleidenswerten Subjekt Bilder und Szenen aus seiner Vergangenheit durch den Kopf. Diese Flashbacks geben John zumindest Bruchstücke seiner Erinnerung zurück und bringen nach und nach Licht ins Dunkel: Vor sechs Monaten war er als wissenschaftlicher Berater zusammen mit einem Sondereinsatzkommando der U.S.-Marines auf einer Mission in Sibirien. Hier vermutete man den Aufenthaltsort eines Wissenschaftlers, der Experimente mit dem menschlichen Geist durchführte...

SPIEL: Die insgesamt siebzehn Missionen spielen teils in der Gegenwart, in der John als entflohenes Versuchskaninchen mit Psi-Fähigkeiten nach den Ursachen seines Zustandes forscht, teils in der Vergangenheit, in der er mit den Marines im Einsatz war.

In den Gegenwart-Levels besuchen Sie vornehmlich finstere und feindlich wirkende Orte wie das Osiris-Labor oder eine geschlossene Anstalt. Doch auch die Straßen von New York oder das Gebäude der nationalen Sicherheitsbehörde in New Jersey stehen auf dem Reiseplan. Da Sie als Schwerverbrecher gelten und beinahe jeder Ihr Gesicht kennt, empfiehlt es sich, unentdeckt zu bleiben und sich an Wärtern, Wachen und Zivilisten vorbeizuschleichen. Dazu eignet sich die Standard-Kameraperspektive mit vorgeschriebenen Bewegungen und Winkeln (wie man sie aus der "Silent Hill"-Serie kennt) jedoch mehr schlecht als recht – die Übersicht leidet. Deswegen sollten Sie besser zur frei beweglichen

▲ **NETTE IDEE:** Beim Zielen mit dem Snipergewehr erscheint eine Zoomansicht.

▲ **BRENZLIG:** Skrupellose Anzugträger eröffnen vom Hinterhof aus das Feuer.

▲ **IN NEW YORK** müssen Sie sich mit diesen Gangmitgliedern verbünden.

▲ **DUNKLE VERGANGENHEIT:** Knapp die Hälfte der siebzehn Missionen stellen Johns bruchstückhafte Erinnerungen dar. Sechs Monate vor den aktuellen Ereignissen war er mit einem Sondereinsatzkommando in Sibirien, um einen Wissenschaftler ausfindig zu machen.

▲ **WÜRGER:** In einigen Missionen sollten Sie kein Aufsehen erregen. Schalten Sie deswegen Ihre Feinde lautlos aus.

▲ **AUTOMATISCH:** Mit den linken Schultertasten erfassen Sie blitzschnell das Ziel. Das spart in Ballersequenzen viele Nerven.

Kameraperspektive wechseln, auch wenn diese in engen Gängen ebenfalls ihre Probleme hat.

Die außergewöhnlichen Talente des Helden spielen in den Gegenwart-Levels eine große Rolle: Per Telekinese verstellen Sie zur Ablenkung Uhren, holen sich Waffen aus großer Entfernung oder schleudern später sogar Menschen gegen die Wand. Mit Ihrer Verwirrungstaktik sind Sie für andere Personen unsichtbar, solange Sie diese nicht berühren. Zudem ermöglicht Ihnen die Fähigkeit "Projizieren", ein geisterartiges Abbild von sich selbst zu erstellen, mit dem Sie Besitz von anderen Menschen ergreifen können.

Natürlich stehen Ihnen auch ganz traditionelle Schusswaffen wie eine Pistole, ein Maschinengewehr und eine Schrotflinte zur Verfügung. Viel lässiger ist es jedoch, seine Widersacher mit nur einer Handbewegung auszuschalten. Sollten Sie verletzt werden, brauchen Sie nicht lange nach Medipacks zu suchen. Sie heilen sich einfach mittels Ihrer Gedankenkraft selbst.

Die Abschnitte, die in der Vergangenheit spielen und aus Johns bruchstückhaften Erinnerungen bestehen, laufen zumindest anfangs etwas anders ab. Hier sind Sie sind meist zusammen mit den Einheiten des Einsatzkommandos in Sibirien unterwegs und liefern sich mit russischen Söldnern Feuergefechte. Sie geben Kameraden Feuerschutz, verteidigen Stellungen und infiltrieren Gebäude – Action ist angesagt. Später erhalten Sie aber auch in den Vergangenheits-Missionen Psi-Kräfte, wodurch diskretes Vorgehen wieder wichtiger wird.

Auf Grund des sterilen Looks gewinnt "Second Sight" zwar keinen Schönheitspreis, doch dafür verwöhnt es das Auge mit flüssigen 60 Bildern pro Sekunde, scharfen Objektkanten und geschmeidigen Animationen. Wer "TimeSplitters 2" kennt, hat eine gute Vorstellung von der Grafik: technisch einwandfrei, aber etwas kühl.

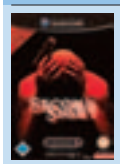
FAZIT: "Second Sight" fährt schwere Geschütze auf. Die Story packt einen schnell, die Grafik ist technisch astrein und die Missionen unterhalten gut. In erster Linie fesselt das ungewöhnliche Actionspiel jedoch durch die innovativen Psi-Fähigkeiten, die Sie sowohl für den Kampf als auch zum Lösen von Rätseln brauchen. Schade ist allerdings, dass Fähigkeiten und Waffen umständlich mit dem Steuerkreuz angewählt werden müssen und dass die Kameraperspektiven in den Schleichpassagen zu wenig Übersicht bieten. Ohne diese oft störenden Macken hätte "Second Sight" ein Tophit werden können. **CG**

TESTERGEBNIS

SECOND SIGHT

System	CG	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint			27.08.	27.08.	27.08.
Preis			60 Euro	60 Euro	60 Euro

Zu beachten: Einige Levels der PS2-Version unterscheiden sich im Aufbau geringfügig von jenen der anderen Fassungen.



Genre	Action-Adventure
Hersteller	Codemasters
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.codemasters.de/secondsight/	

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☐	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	automatisch
Texte	deutsch	Sprachausgabe	englisch
USK	16	Spieldauer	ca. 15 Std.

Pro & Contra
- ▲ Viele coole Psi-Fähigkeiten
- ▲ Überraschende, fesselnde Story
- ▼ Anwahl von Waffen/Fähigkeiten nervt
- ▼ Bockige Kamera in engen Gängen

Bild: Comicartiger Stil, geschmeidige Animationen, sterile Umgebung. **GRAFIK 2**

Ton: Sehr gute Synchro (leider nur englisch), satte Waffengeräusche **SOUND 2+**

"Second Sight" sticht mit innovativen Spielelementen aus der Masse heraus. Mängel bei Kamera und Steuerung drücken den Spielspaß.

WERTUNG 2+

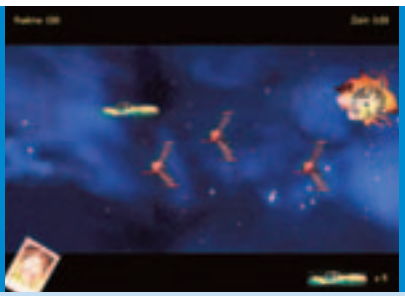
(T)RAUMSCHIFF SURPRISE: PERIODE 1

Zeitgleich mit dem neuen Bully-Kinofilm erreicht das gleichnamige Spiel die PC-Galaxie – in Mopsgeschwindigkeit.

PC

▲ **WO IST DIE CODEKARTE?** Auf der Suche nach der Codekarte zum Öffnen des Faxraums muss sich der angefressene Käptn Kork mit den Launen seiner Offiziere herumärgern. Spucky weiß zwar, wo die Karte ist, verrät aber nix.

▲ **UNTER BESCHUSS:** Endlich auf der Erde angekommen, erläutert Prinzessin Metapher zunächst den Ernst der Lage.



▲ **SPACETAXI ON THE ROCKS:** Das Shooter-Minispiel ist keine echte Herausforderung für geübte Spieler.

Mit 3,4 Millionen Zuschauern in der ersten Woche hat Bullys Sci-Fi-Satire einen neuen Startrekord aufgestellt. Eine bessere Promo kann sich Take 2 fürs Spiel zum Film gar nicht wünschen.

STORY: "Computerlogbuch Nummer 1 vom Traumschiff Surprise, Käptn Kork. Schrotty, Spucky und ich bereiten uns auf die Wahl zur Miss Waikiki vor. Heute wird die Choreographie einstudiert." Mit diesem Satz beginnt das witzige Point'n'Click-Abenteuer der Surprise-Besatzung – und damit ist die Story schon erklärt.

SPIEL: Spucky will zunächst sein Waikiki-Outfit zusammensuchen. Leider muss er dabei feststellen, dass sein Figur betonender Orangenkranz kaputt ist, und so macht sich die bekennende Vulcanette auf, die anderen Besatzungsmitglieder zu nerven, seine Verkleidung zu reparieren. Dabei stellt er das komplette Raumschiff auf den Kopf, lockt den medizinischen Offizier Pulle aus seiner Kajüte und erfindet für Schrotty einen Schraubendreher mit Tintenkiller. Keine leichte Aufgabe, wenn man sich dabei keinen Nagel abbrechen will und um die dreckige Wäsche im Maschinenraum einen weiten Bogen macht.

Mit dem Mauszeiger sucht der Spieler auf dem Bildschirm nach Objekten, die Spucky aufheben und verwenden kann. Manchmal müssen auch mehrere Gegenstände miteinander kombiniert werden.

Abwechselnd nehmen Sie eine der Hauptrollen. Jeder Abschnitt kann durchaus mehrere Stunden dauern – je nachdem, wie schnell Sie die teilweise doch recht durchgeknallten Rätsel und Aufgaben bewältigen.

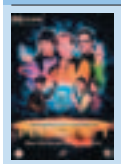
Aufgelockert werden die einzelnen Episoden von vier Minigames. Beim Waikiki-Tanz beispielsweise sollte man im Takt der Musik auf dem Nummern-Block die richtige Taste drücken. Ein Hauch von Action kommt auf, wenn Rock mit seinem Spacetaxi von einem Regulatoren-Geschwader verfolgt wird.

FAZIT: Das Adventure lebt – genauso wie der Film – vom schrägen Tucken-Humor. Wer sich also schon beim Kinobesuch amüsiert hat, wird sicher ebenso mit der Computer-Besatzung der Surprise seinen Spaß haben, zumal man sich bei der Sprachausgabe viel Mühe gegeben hat. Die meisten Dialoge sind sogar extra für das Spiel geschrieben worden und verdienen ihre Lacher. Leider fehlen einige Stimmen. Außerdem trüben die typischen Adventure-Krankheiten wie abgedrehte Rätsel und ein behäbiger Spielablauf die Freude. SH

TESTERGEBNIS

(T)RAUMSCHIFF SURPRISE: PERIODE 1

System	PC PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	erhältlich			
Preis	25 Euro			
Zu beachten	Das Spiel läuft auch auf älteren Rechnern zufriedenstellend. Konsolenumsetzungen sind nicht geplant.			



Genre	Adventure
Hersteller	Take 2
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 43)
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	mittel
www.periode1.de	

PC GAMES AKTUELL TOP-HIT

Vibration ☐	Lenkrad ☐	Lightgun ☐	
Headset ☐	Tastatur ☑	Maus ☑	
Multitap ☐	Speichern jederzeit		
Texte deutsch	Sprachausgabe deutsch		
USK frei	Spieldauer 8 Std.		

Pro & Contra	▲ Kultige Sprachausgabe	
	▲ Witzige Rätsel im alten Adventure-Stil	
	▼ Manche Lösungen sind haarsträubend	
	▼ Nicht alle Sprecher aus dem Film	
Bild	Kunterbunt gestaltet und an den Film angelehnt, aber veraltet	GRAFIK 4+
Ton	Wenige Effekte, keine Stücke vom Soundtrack, aber coole Sprachausg.	SOUND 3
	Klassisches Point'n'Click-Adventure, das wir Bully- und Surprise-Fans durchaus empfehlen können. Einige Rätsel sind aber zum Schreien.	WERTUNG 3+

D-DAY

1944: Die Alliierten landen in der Normandie – der Fall des Dritten Reichs ist zum Greifen nahe. Bringen Sie diese Mission zum Erfolg!

▲ **MAL WIEDER DAVID GEGEN GOLIATH:** Gegen unsere Panzer hat die Nazi-Infanterie keine Chance. Optisch ist D-Day nicht schlecht, der Detailgrad der Einheiten ist beim Konkurrenten Codename: Panzers aber höher.

▲ **MASSAKER:** Auf offenem Feld fallen die Soldaten wie die Fliegen. In den meisten Missionen haben Sie fast nur Fußvolk parat.

▲ **DRIN IST IN:** Sitzen Sie im LKW, steigen Ihre Deckung und Ihre Zielgenauigkeit. Ist ein General dabei, gibt's noch einen Bonus.

Nach dem Actionspiel "Combat Elite: WWII Parartroopers" kommt mit "D-Day" nun das Strategiespiel zum 60. Jahrestag der Landung der Alliierten in der Normandie.

STORY: Für Geschichtsfans garniert Entwickler Digital Reality ("Afrika Korps vs. Desert Rats") "D-Day" mit Filmaufnahmen und Augenzeugenberichten aus dem Jahr 1944. Auch die zwölf Missionen der Kampagne halten sich penibel an die historisch belegten Einsätze – alles beginnt mit der Landung am 6. Juni 1944 und endet mit dem Kessel von Falaise am 20. August. Eine durchgehende Story fehlt leider, die Missionen werden lieblos aneinandergereiht. Immerhin gibt es vor den Einsätzen nette Sequenzen in Spielgrafik, die mit Filtern auf "alt" getrimmt wurden.

SPIEL: "D-Day" ist klassische Echtzeit-Strategie mit Fokus auf taktischem Vorgehen. Selbst im leichtesten der vier Schwierigkeitsgrade kommen Sie mit der Verheiztaktik nicht weit, jedes der oft wenigen Mitglieder Ihrer Einheit ist wichtig. Die Spezialfähigkeiten von Scharfschützen, Pionieren oder Bazooka-Trägern müssen geschickt eingesetzt werden. So können Sie gezielt die Ketten eines Panzers angreifen, um diesen dann zu übernehmen. Der Sanitäter heilt Kameraden in seinem Blickfeld automatisch, ein Kommandant verstärkt die Moral der Truppe. Hilfreich: Innerhalb von Gebäuden oder Fahrzeugen erhöhen sich die Werte dramatisch. Einzelne Soldaten werden nicht in weitere Missionen "mitgenommen", daher gibt es im Spiel keine Erfahrungspunkte.

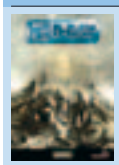
Die feindliche KI ist bescheiden, die Nazi-Schergen agieren immer wieder nach Schema F. Die eigenen Kameraden sind hingegen schlau genug, um fast immer den vorgegebenen Weg zu finden. Optisch gefällt die zerstörbare Umgebung, jeder Zaun und viele Bäume lassen sich umfahren. Dagegen ist der Detailgrad um eine Klasse schlechter als der von "Panzers".

FAZIT: "D-Day" erreicht nicht die überragende Qualität von "Panzers". Optisch noch am ehesten, spielerisch jedoch fehlen die Aha-Erlebnisse. Ausnahme: "Aha, schon zu Ende" nach maximal zehn Stunden. Der magere Umfang von "D-Day" ist hart an der Schmerzgrenze. Immerhin verändern sich die Missionen abhängig vom Schwierigkeitsgrad ein wenig. Nicht falsch verstehen: Interessieren Sie sich für die historischen Ereignisse oder für einzelne D-Day-Einsätze, freuen Sie sich sicherlich über das ansehnliche, realistische und insgesamt gute Strategiespiel. **SZ**

TESTERGEBNIS

D-DAY

System	PC PC ✓ PS2 Xbox GC
Erscheint	erhältlich
Preis	45 Euro
Zu beachten	Für Mehrspieler-Schlachten stehen zwölf Karten bereit. Zusätzlich gibt es einen Map-Editor.



Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Monte Cristo
PC-Anforderung	Standard (S. 59)
Anzahl der Spieler	1-8
Onlinefähig	✓
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.dday-game.com/de	

Vibration	☐	Lenkrad	☐ Lightgun ☐
Headset	☐	Tastatur	✓ Maus ✓
Multitap	☐	Speichern	jederzeit
Texte	deutsch	Sprachausgabe	englisch
USK	16	Spieldauer	ca. 10 Std.

Pro & Contra	▲ Taktisch und realistisch
	▲ Für Geschichtsfans optimal
	▼ Zu wenig Spiel für's Geld
	▼ Kaum neue Ideen
Bild	Interaktive Umgebung, nette Explosionen, Karte zoom- und drehbar. — GRAFIK 2
Ton	Die Alliierten sprechen Englisch, die Nazis teils Deutsch. Gute Musik. — SOUND 2+

Taktische Echtzeit-Strategie mit geschichtsträchtigem Hintergrund. Anspruchsvoll und motivierend, aber leider viel zu kurz. — WERTUNG 2

SUDEKI

Schmissige Rollenspiel-Parade oder grober Fantasy-Murks? Microsofts vermeintliche Genre-Größe stellt sich dem finalen Test.

▲ **FAST WIE BEI HALO & CO.:** Sowohl Wissenschaftler Elco als auch seine adelige Kollegin Ailish vertrauen im Kampf auf Schusswaffen – die entsprechenden Projektile schicken Sie aus der Ego-Perspektive auf ihre tödliche Reise.

▲ **BEZAUBERNDER BEZIRK:** Die Szenarios von Sudeki wuchern geradezu mit liebevollen Grafikdetails.

▲ **STRAHLEN DES TODES:** Alle Spezialattacken lenken Sie mit einem Lichtkegel auf die Monsterbrut.

Nervöses Nägelkauen im Hause Square Enix: Galt die japanische Software-Manufaktur ehedem als RPG-Alleinherrscher, verschiebt sich der Fantasy-Äquator heuer immer weiter nach Westen. Besonders Microsoft fährt schweres Geschütz auf: Mit "Fable" und "Sudeki" gehen gleich zwei Hitkandidaten auf's Konto des Xbox-Herstellers. Letzteres trudelte nach zahlreichen Verschiebungen in der VGA-Redaktion ein.

STORY: Bruderstreit bringt Herzeleid: Durch den Disput göttlicher Zwillinge zerbricht das Land Sudeki in zwei Teile. Während Haskilia danach als reinstes Tropenparadies durchgeht, fristet Akloria fortan ein düsteres Schattendasein. Kein Wunder, dass schon bald Reibereien zwischen den beiden grundverschiedenen Kontinenten entstehen – Krieg scheint unvermeidbar. Nun liegt es an einem Quartett wackerer Helden, die verfeindeten Ländereien wieder zu einen.

SPIEL: Sofa-Abenteurer wandern mit besagtem Rettungstrupp durch weitläufige Polygon-Welten – einen der Recken kontrollieren Sie selbst, die KI-Kollegen trampeln autonom hinterher. Stete Charakter-Wechselei ist jedoch wärmstens zu empfehlen, denn jedes Partymitglied besitzt individuelle Talente: Während die eitle Prinzessin Ailish magische Siegel durchbricht, schwirrt Forscher Elco lieber mit seinem Raketenrucksack zu geheimen Schatzkisten. Komplettiert wird die illustre Runde durch den muskulösen Tal und das Kraxelwunder Buki.

Erst in den Echtzeit-Scharmützeln kommen die Spezialfähigkeiten Ihrer Schützlinge wirklich zum Tragen: Egal ob Skelettmonster, Steingolem oder Echsensoldat – alle Unholde erfordern clevere Kampftaktiken. Nur wer Zaubersprüche aufsagt und die Stärken seiner Mitstreiter nutzt, entgeht dem virtuellen Friedhof. Der Clou daran: Obgleich das "Sudeki"-Geplänkel auf Action setzt, kommen strategische Intermezzi nicht zu kurz: Öffnen Sie das Befehlsmenü, läuft die Klopperei in verlangsamter Form weiter. Auf diese Weise gewährt das Spiel genügend Zeit zum Nachdenken, ohne dabei ins Gemächliche abzudriften.

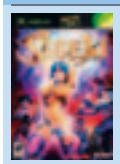
FAZIT: Nicht Fisch, nicht Fleisch: Diesen Vorwurf muss sich Microsofts Rollenspiel-Emporkömmling gefallen lassen. Trotz opulenter Präsentation, spaßigen Knobelpassagen und innovativen Kämpfen fehlt's an Tiefgang. Experten verspeisen "Sudeki" in knapp 16 Stunden – ein klares Defizit im Kampf mit Platzhirschen wie "Final Fantasy". Somit endet die Fantasterei als Einstiegsdroge für Genre-Neulinge mit Adventure-Ambitionen. **TK**

TESTERGEBNIS

SUDEKI

System	GC	PC	PS2	✕	Xbox	GC	
Erscheint					erhältlich		
Preis					60 Euro		

Zu beachten: Die Sprache lässt sich wahlweise im System-Menü umschalten. "Sudeki" erscheint exklusiv für Microsofts Xbox.



Genre	Rollenspiel
Hersteller	Microsoft
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	mittel
www.sudeki.com	

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☐	Maus	☐
Multitap	☐	Speichern	Speicherpunkte
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	12	Spieldauer	ca. 16 Std.

Pro & Contra
- ▲ Detailverliebte Polygon-Szenarios
- ▲ Spannende Echtzeit-Keilereien
- ▼ Massengefechte arten in Chaos aus
- ▼ Spieldauer etwas zu mager

Bild: Schade: Die eigentlich prächtige Bonbon-Optik leidet unter Schluckauf. **GRAFIK 2+**

Ton: Atmosphärische Geräuschkulisse, unaufdringliche Melodien. **SOUND 2–**

12 usk

Malerisch inszenierter Rollenspiel-Cocktail mit Action-Schlagseite und markigen Helden. Auf Dauer fehlt's jedoch an der nötigen Substanz.

WERTUNG 2+

SOMMERSPIELE

Dabei sein ist alles? Für eine Medaille reicht es hier ganz sicher nicht...

▲ **FRAGE:** An welcher Position liegt eigentlich Ihr Kontrahent auf Bahn acht?

▲ **DOOM 0.1?** Nein, hier handelt es sich um ein aktuelles PC-Spiel. Liebe Grafiker, freut euch schon mal auf Hartz IV.

Das offizielle Olympiaspiel "Athens 2004" (Note 2+ in VGA 8/2004) erscheint bekanntlich nur für die PS2. Der Hersteller DTP füllt die Lücke auf dem PC mit "Sommerspiele". Olympiaflair gibt's nicht – es fehlt an der Lizenz. Disziplinen-Vielfalt auch nicht: Die zehn Wettbewerbe aus den Bereichen Leichtathletik und Schwimmen ähneln sich im Ablauf stark, dazu kommt als elfte Disziplin das Schießen mit der Schnellfeuerpistole. Die Steuerung ist durchweg simpel. Meist wird wild auf die Tasten gehämmert, vom Ideenreichtum eines "Athens 2004" keine Spur. An Spielmodi wird mit Arcade- und Turnier-Variante ebenfalls Hausmannskost geboten. Für mehrere Spieler gibt's noch den Hotseat-Modus, wobei immer nur maximal zwei Leute gleichzeitig 'ran dürfen.

Ganz übel ist die Grafik. Derart eckige Polygon-Athleten wie in "Sommerspiele" haben wir schon seit Jahren nicht mehr gesehen. Dass alle Sportler immer denselben Bewegungsablauf zeigen, führt zu unfreiwillig komischen Synchroneinlagen. Dazu kommen nervige Grafikfehler.

FAZIT: Oh weia, das reicht nicht mal für den B-Lauf oder die Trostrunde. Selbst im höchsten Olympiafieber sollten Sie mit "Sommerspiele" allenfalls ins Trainingslager gehen – sprich Probe spielen. **SZ**

TESTERGEBNIS

SOMMERSPIELE

System	PC ✓ PC · PS2 · Xbox · GC
Erscheint	erhältlich
Preis	30 Euro
Zu beachten	Von Konsolenversionen werden wir verschont.
Genre	Sport
Hersteller	DTP
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 59)
Anzahl der Spieler	1-8
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	niedrig
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
	www.sommerspiele-game.de
	Vibration ☐ Lenkrad ☐ Lightgun ☐ Headset ☐ Tastatur ☑ Maus ☑ Multitap ☐ Speichern nach Wettkampf Texte deutsch Sprachausgabe englisch USK 6 Spieldauer unbegrenzt
Pro & Contra	▼ Armselige Präsentation ▼ 08/15-Steuerung ▼ Grausige, fehlerhafte Grafik ▼ Nur elf Disziplinen
Bild	Grafikfehler und Ruckeleinlagen selbst auf dicken Kisten. — GRAFIK 5
Ton	Nerviger Stadionsprecher, mäßiger Zuschauerbeifall, müde Musik. — SOUND 4–
	Uninspirierte Sportsammlung, bei der sich fast alle Disziplinen gleich spielen. Die Grafik verursacht Augenkrämpfe – Eisspray bitte! — WERTUNG 4

POWERDROME

Heizen Sie mit Jet-Geschwindigkeit über futuristische Rennstrecken!

▲ **HIGHSPEED:** Es empfiehlt sich, regelmäßig auf die Streckenvorschau zu schielen.

▲ **EFFEKTHASCHEREI:** Vereinzelt findet man animierte Details wie diese hässlich dargestellten Dinosaurier am Streckenrand.

Ein Tag im Leben der Gleiter-Pilotin Jenna: "So, die ersten Rennen habe ich hinter mir, jetzt wird es Zeit für eine echte Herausforderung – die Meisterschaft! Erst mal muss ich mich für den World Cup qualifizieren. 3, 2, 1 und los! Hey, das geht ja ganz schön flott ab. Meine Geschwindigkeitsanzeige signalisiert mir irgendwas über 1300, wow! Die erste Strecke ist easy, die Goldmedaille gehört mir, yeah! Nun auf zum richtigen Wettkampf: Da wird's schon heftiger. Die ersten beiden Rennen gehen ja noch, aber das dritte... Warum rasen die alle an mir vorbei, ich geb' doch Vollgas? Na gut, dann muss ich eben was an meinem Blade-Gleiter verändern. Wie, das geht nicht? Die Entwickler hielten Upgrades nicht für nötig? Na egal, dann such' ich mir einen schnelleren Blade aus. Wie, das geht vorerst auch nicht? Ich kann höchstens noch einen anderen Piloten samt zugehörigem Gleiter anwählen? Grummel!"

FAZIT: "Powerdrome" legt den Schwerpunkt ganz klar auf superschnelle Highspeed-Rennen. Doch die Negativliste ist lang: kein Tuning, keine Extras auf der Strecke, happiger Schwierigkeitsgrad, wenige Details abseits der Leitplanken. Wir können den Titel daher nur adrenalinsüchtigen Puristen empfehlen. **AZ**

TESTERGEBNIS

POWERDROME

System	PC · PS2 ✓ PS2 · Xbox ✓ Xbox · GC
Erscheint	PS2 erhältlich · Xbox erhältlich
Preis	PS2 40 Euro · Xbox 40 Euro
Zu beachten	Der Test bezieht sich auf die Xbox-Version. Die PS2-Fassung erreichte uns erst nach Redaktionsschluss.
Genre	Action-Rennspiel
Hersteller	Koch Media
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1-8
Onlinefähig	☑
Langzeitmotivation	niedrig
Schwierigkeitsgrad	schwer
	www.kochmedia.de
	Vibration ☑ Lenkrad ☐ Lightgun ☐ Headset ☐ Tastatur ☐ Maus ☐ Multitap ☐ Speichern nach Rennen Texte deutsch Sprachausgabe englisch USK 6 Spieldauer unbegrenzt
Pro & Contra	▲ Rasante Spielgeschwindigkeit ▲ Gute Steuerung ▼ Keine Upgrade-/Tuningmöglichkeiten ▼ Frustrierender Schwierigkeitsgrad
Bild	Flüssige, detailarme Grafik, Verwischeffekt bei Einsatz des Boosts. — GRAFIK 2–
Ton	Gute englische Sprachfetzen, akzeptabler Motorensound. — SOUND 3+
	"Powerdrome" ist eine Mischung aus "Star Wars Pod Racer" und "Wipeout", qualitativ jedoch meilenweit hinter der Konkurrenz zurück. — WERTUNG 3

BESIEGER

Echtzeit-Strategie ohne Highlights und Ideen.

▲ **LUFTVERKEHR:** Diese Flugvehikel sind eine Mischung aus Schiff und Heißluftballon.

▲ **RITSCH, RATSCH:** Am Sägewerk lässt sich der hohe Detailgrad der einzelnen Gebäude gut erkennen.

Ähnlich wie der kommende Strategiekracher "Siedler 5" sagt "Besieger" dem Wuselfaktor adé und lässt Sie durch vielfältige Kameraoptionen mitten ins Geschehen abtauchen. Die Vogelperspektive ist zwar immer noch verfügbar, jedoch bei weitem nicht so eindrucksvoll wie die Kämpfe, die den ganzen Bildschirm ausfüllen. Das genreübliche Spielprinzip hält keine Überraschungen für den Fan bereit: Sie sammeln Rohstoffe, bauen Kasernen und bilden Soldaten aus, indem sie fleißige Arbeiter in die unterschiedlichen Militäranstalten schicken. Um den Feind von oben zu bekämpfen, dürfen Sie mit diversen Flugschiffen in die Lüfte steigen. Insgesamt hantieren Sie mit 40 Einheiten in den zwölf Levels herum. Onlinemodi wie Deathmatch oder der klasse Belagerungsmodus laden auch auf LAN-Partys zur 3D-Strategie ein.

FAZIT: "Besieger" bewegt sich auf durchschnittlichem Aufbauspielniveau, gelegentlich haben wir uns über KI-Aussetzer geärgert. Grafisch fallen die detaillierten Gebäude positiv auf, doch leider sind die Welten nicht sonderlich liebevoll gestaltet. Genre-Fans dürften vor allem auf Grund der unterhaltsamen Story und des auf Action getrimmten Spielablaufs Freude haben. **AZ**

TESTERGEBNIS

BESIEGER

System	PC (PC, PS2, Xbox, GC)
Erscheint	erhältlich
Preis	40 Euro
Zu beachten	Umsetzungen für andere Systeme sind bisher nicht geplant.

Genre	Strategie
Hersteller	Dreamcatcher
PC-Anforderung	Standard (S. 59)
Anzahl der Spieler	1-9
Onlinefähig	✔
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	mittel
www.besieger.com	

Video Games Aktuell TOP-HIT

Vibration	☐	Lenkrad	☐
Headset	☐	Tastatur	✔
Multitap	☐	Maus	✔
Texte	deutsch	Speichern	jederzeit
USK	12	Sprachausgabe	deutsch
		Spieldauer	20+ Std.

Pro & Contra ▲	Vier Online-Modi
▲	Actionreiche Missionen
▼	Teilweise dumme KI-Kameraden
▼	Gelegentliche Kamera-Probleme
Bild	Detaillierte Gebäude und Einheiten, lieblose Umgebungsgrafik. — GRAFIK 2–
Ton	Gute deutsche Sprachausgabe, durchschnittlicher 3D-Sound. — SOUND 3+
12 (empfohlen ab 12 Jahren, geeignet ab 6 Jahren) USK	Mittelmäßige Aufbau-Simulation in 3D. Die KI nervt häufig, dafür bietet "Besieger" einige gelungene Online-Modi. Genre-Fans dürfen zugreifen. — WERTUNG 2–

RAINBOW SIX 3: BLACK ARROW

Missions-Nachschub für Elite-Soldaten.

▲ **GERETTET:** Sie geben den Befehl und Ihre Kameraden sichern die Geisel.

▲ **KOOPERATIV:** Im neuen Splitscreen-Modus können Sie nun auch offline zusammen mit einem Partner auf die Pirsch gehen.

Bevor Missverständnisse aufkommen: Bei "Black Arrow" handelt es sich nicht um einen Nachfolger, sondern um ein eigenständiges Add-on zu "Rainbow Six 3". Das Hauptspiel wird nicht zwingend benötigt!

Spielerisch bleibt alles beim Alten: In der Einspieler-Kampagne steuern Sie den Anführer des weltbesten Anti-Terror-Teams, Rainbow Six, und gehen zusammen mit Ihren drei Kollegen auf Terroristenjagd. Auf Sie warten zehn neue Missionen, die in südländischen und osteuropäischen Gefilden spielen.

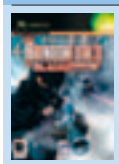
Im Mehrspieler-Segment warten einige Neuerungen. So dürfen Sie nun im neuen Splitscreen-Modus auch offline zusammen mit einem Freund Terroristen bekämpfen. Oder Sie bekriegen sich gegenseitig. Wenn Sie zum Online-Modus wechseln, finden Sie zwei neue Spielvarianten vor: In "Eroberung Gesamt" nehmen Sie Satellitenanlagen in Besitz, und in "Bergung" suchen Sie eine Rauchbombe und bringen sie zum Behälter Ihres Teams, um Punkte zu sammeln.

FAZIT: Grafik und Sound sind gewohnt gut, die neuen Maps machen Spaß und der Splitscreen-Modus erfreut Offline-Spieler. 30 Euro kann man ruhigen Gewissens für dieses eigenständige Add-on ausgeben. **CG**

TESTERGEBNIS

RAINBOW SIX 3: BLACK ARROW

System	Xbox (PC, PC, PS2, Xbox, GC)
Erscheint	19.08.
Preis	30 Euro
Zu beachten	Unterstützt die Funktionen von Xbox-Live 3.0.



Genre	Taktik-Shooter
Hersteller	Ubisoft
PC-Anforderung	–
Anzahl der Spieler	1-2 (online 16)
Onlinefähig	✔
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.ubi.com/de	

Video Games Aktuell TOP-HIT

Vibration	✔	Lenkrad	☐
Headset	✔	Tastatur	☐
Multitap	☐	Maus	☐
Texte	deutsch	Speichern	jederzeit
USK	16	Sprachausgabe	deutsch
		Spieldauer	ca. 12 Std.

Pro & Contra ▲	Spannende Einspieler-Missionen
▲	Neuer Zweispieler-Splitscreen-Modus
▼	CPU-Kameraden könnten schlauer sein
▼	Einspieler-Missionen recht schwer
Bild	Tolle Licht- und Schatteneffekte, schöne Levels, 60Hz-Modus. — GRAFIK 1–
Ton	Glasklare, wuchtige Sounds, realistisch und in Dolby Digital 5.1. — SOUND 1
16 (empfohlen ab 16 Jahren, geeignet ab 12 Jahren) USK	Eigenständiges "Rainbow Six 3"-Update mit neuen Einspieler- und Mehrspieler-Missionen. Technisch und spielerisch einwandfrei. — WERTUNG 1–

DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Showdown in Mittelerde: Vernichten Sie den unheilvollen Ring!

JETZT GÜNSTIGER! 30 EURO JETZT GÜNSTIGER!

▲ **DER WEISSE ZAUBERER:** Im dritten Teil steuern Sie sogar Gandalf den Weißen.

▲ **METZELEI IN MITTELERDE:** Actionreiche Schlachten mit Schwert, Axt, Bogen und Zauberstab prägen das Bild.

Aragorn, Legolas und Gimli sitzen in der Falle. Sämtliche Fluchtwege sind blockiert und von allen Seiten scharen sich Schwerter schwingende Orks um die drei Helden. Doch auch eine Hundertschaft der lästigen Grünlinge hat gegen das ungleiche Trio keine Chance. Elb Legolas feuert Pfeile im Akkord, Waldläufer Aragorn lässt die Klinge sprechen und Zwerg Gimli zerlegt die Angreifer mit seiner Axt.

Genau wie im Vorgängerspiel "Die zwei Türme" erwartet Sie auch in "Die Rückkehr des Königs" Action ohne Ende. Sie kämpfen sich mit insgesamt neun verschiedenen Charakteren durch zahlreiche Schauplätze der Vorlage. So wagen Sie sich beispielsweise ins düstere Reich der Toten oder trotzen Saurons Armeen auf den Feldern von Pellenor. Mussten Sie im Vorgänger noch alleine für den Frieden in Mittelerde eintreten, können Sie nun gemeinsam mit einem Mitspieler in die Schlacht ziehen.

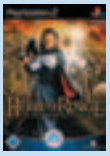
FAZIT: "Die Rückkehr des Königs" gehört zu den besten Filmumsetzungen überhaupt. Die hervorragend präsentierte Metzelei fesselt auch Nicht-Fans an den Bildschirm. Allzu viel Spieltiefe sollten Sie aber nicht erwarten. Der Titel bietet Action in Reinkultur, die grauen Zellen werden kaum beansprucht. **FK**

TESTERGEBNIS

DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR ...

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	23.09.	26.08	26.08	26.08
Preis	30 Euro	30 Euro	30 Euro	30 Euro

Zu beachten: Im Gegensatz zur U.S.-Version bietet die PAL-Fassung keine Online-Unterstützung.



Genre	Action
Hersteller	Electronic Arts
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 43)
Anzahl der Spieler	1-2
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.electronic-arts.de	

TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☑	Maus	☑
Multitap	☐	Speichern	nach Level
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	16	Spieldauer	15 Std.

Pro & Contra:
- ▲ Kurzweilige Action
- ▲ Neun Charaktere
- ▲ Erstklassige Präsentation
- ▼ Schwerer Kooperations-Modus

Bild: Sehr aufwändig und flüssig, weiche Übergänge von Film zu Spiel. **GRAFIK 1–**

Ton: Originalmusik und Sprecher aus den Filmen, THX-Zertifikat. **SOUND 2+**

16 USK

Actiongeladene Filmumsetzung mit fantastischer Grafik und toller Soundkulisse. Jedoch mit frustrierend schwerem Zweispieler-Modus. **WERTUNG 2+**

MAX PAYNE 2 – THE FALL OF MAX PAYNE

Auch für's halbe Geld ballert Max mit vollem Einsatz.

JETZT GÜNSTIGER! 30 EURO JETZT GÜNSTIGER!

▲ **BALLER-ORGIE:** Pausenlose Schusswechsel prägen das Geschehen.

▲ **HECHTSPRUNG:** Um seine Gegner zu überraschen, geht der coole Max gern mal in die Schräglage.

In "The Fall of Max Payne" trifft der gleichnamige, obercoole Cop auf seine eigentlich tot geglaubte Liebe Mona Sax. Bei einem Einsatz begegnet sie ihm unverhofft und warnt ihn, dass man ihn töten wolle. In den actiongeladenen Missionen steuern Sie Max aus der Von-hinten-Ansicht. Zudem können Sie während der heißen Gefechte wirkungsvolle Hechtsprünge vollführen. Ein vereinfachtes Zielen ermöglicht der Bullet-Time-Modus, in dem sich alles um Sie herum in Zeitlupe abspielt. Durch comicartige Zwischensequenzen werden die spannenden Aufträge erläutert. Sie durchsieben Ihre Widersacher mit Schießeisen wie Pistole, Schrotgewehr oder Kalaschnikow. Auch zwei handliche Maschinenpistolen erfüllen ihre tödlichen Zwecke – Sie dürfen sie sogar gleichzeitig abfeuern. Audiovisuell hinterlässt das Spiel zumindest auf PC und Xbox einen ausgezeichneten Eindruck.

FAZIT: Für alle schießwütigen Bleiverteiler ist "Max Payne 2" ein Pflichtkauf. Beim Budget-Preis kann man auch die knappe Spielzeit von sechs bis acht Stunden verschmerzen. Allerdings dürfen Rätselfreaks ihrem Hirn einen ausgiebigen Urlaub gönnen, denn nach fordernden Puzzles sucht man vergebens. **AZ**

TESTERGEBNIS

MAX PAYNE 2 – THE FALL OF MAX PAYNE

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	erhältlich	erhältlich	erhältlich	
Preis	20 Euro	30 Euro	30 Euro	

Zu beachten: Die PS2-Fassung ist grafisch etwas schwächer und ruckelt gelegentlich.

Genre	Action
Hersteller	Take2
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 43)
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	niedrig
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.maxpayne.de	

TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Lightgun	☐	Headset	☐
Tastatur	☑	Maus	☑
Multitap	☐	Speichern	jederzeit
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	18	Spieldauer	ca. 8 Std.

Pro & Contra:
- ▲ Grandiose Zeitlupen-Action
- ▲ Zwei Charaktere spielbar
- ▼ Keinerlei anspruchsvolle Rätsel
- ▼ Nicht besonders umfangreich

Bild: Diverse Auflösungen und Kantenglättungs-Modi für PC. **GRAFIK 1–**

Ton: Vorbildlicher Waffen-Sound und professionelle deutsche Sprecher. **SOUND 1**

USK

Spannende Handlung mit klasse Grafik und Sound sowie genialer Bullet-Time-Funktion. Zum Budget-Preis für Action-Fans ein Pflichtkauf! **WERTUNG 1–**

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

Subtropisches Kriegsgebiet zum halben Preis.

JETZT GÜNSTIGER! 30 EURO JETZT GÜNSTIGER!

▲ **WIEDERSEHEN:** Auf den Philippinen treffen Sie an der Front Ihren Bruder.

▲ **FURIOSER AUFTAKT:** Der Kampf gegen die japanischen Fliegerstaffeln in der ersten Mission gehört zu den Highlights des Spiels.

Sirenen heulen, Bombenschauer prasseln herab, überall Verwundete und inmitten des Chaos kämpft ein tapferer Matrose namens Joe Griffin ums Überleben. "Medal of Honor: Rising Sun" hält sich nicht mit langen Vorreden auf. Gleich in der ersten Mission erleben Sie den verheerenden Luftangriff der Japaner auf den U.S.-Militärhafen Pearl Harbor vom 7. Dezember 1941 mit. Die tolle Atmosphäre in dieser Einstiegsmission verspricht einen packenden Ego-Shooter.

Der anfänglichen Begeisterung folgt aber schnell die Ernüchterung, denn das hohe Niveau der ersten Mission hält das Spiel nicht auf Dauer aufrecht. Einige der acht Levels sehen nur durchschnittlich aus und spielen sich wenig aufregend. Darüber hinaus stören die dümmlichen Feinde, die mit Vorliebe direkt in Ihr Gewehrfeuer laufen. Im Jahre 2004 wirkt solch hirnloses Kanonenfutter nicht mehr zeitgemäß.

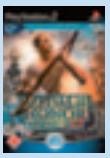
FAZIT: "Rising Sun" ist ein guter Ego-Shooter, aber bei weitem nicht der erhoffte Hit geworden. Grafische Defizite und einige öde Missionen drücken den Gesamteindruck nach unten. Genre-Fans werden dennoch Ihren Spaß im Land der aufgehenden Sonne haben, auch wenn es auf jeder Konsole bessere Alternativen gibt. **FK**

TESTERGEBNIS

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint		23.09.	23.09.	23.09.
Preis		30 Euro	30 Euro	30 Euro

Zu beachten: Online-Modi gibt es nur in den Versionen für PS2 und Xbox.



Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Electronic Arts
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 59)
Anzahl der Spieler	1-8 (online)
Onlinefähig	☑
Langzeitmotivation	hoch
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.electronic-arts.de	

Video Games Aktuell TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☐
Headset	☑	Tastatur	☐
Multitap	☐	Speichern	Speicherpunkte
Texte	deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	18	Spieldauer	ca. 12 Std.

Pro & Contra:
- ▲ Dichte Atmosphäre
- ▲ Grandioser Soundtrack
- ▼ Schwache Gegnerintelligenz
- ▼ Grafikqualität schwankt stark

Bild: Je nach Level unspektakulär bis sehr schön. Gelegentliches Ruckeln. — GRAFIK 2–

Ton: Pro Logic II auf PS2 u. GameCube, Dolby Digital in der Xbox-Fassung. — SOUND 1–

Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG — USK

Solides Shooter-Sequel, dem es an Innovationen fehlt. Darüber hinaus ist der Titel technisch nicht ganz auf der Höhe der Zeit. — WERTUNG 2–

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Ohne Rücksicht durch die nächtliche City rasen.

JETZT GÜNSTIGER! 30 EURO JETZT GÜNSTIGER!

▲ **ZÄHNE ZEIGEN:** Extrem aufgemotzte Autos werden vom Publikum bejubelt.

▲ **DARE-DEVIL:** Für gewagte Manöver wie Sprünge, Überholaktionen und Windschattenfahren gibt's Style-Punkte.

Das populärste Rennspiel des letzten halben Jahres gibt's jetzt zum halben Preis. Im Karriere-Modus bestreiten Sie als Rennfahrer-Newbie zahlreiche illegale Straßenrennen. Meist rasen Sie durch die Stadt und setzen sich gegen einen oder mehrere Fahrer durch. Zwischendurch stellen Sie sich auch anderen Herausforderungen: Bei den wahnwitzigen Drag-Races geht's nur geradeaus durch den mitternächtlichen Verkehr. Sie müssen rechtzeitig schalten, die Spur wechseln und den Boost zünden. Und bei den Drift-Rennen schliddern Sie über diverse kleine Rundkurse und sammeln durch cooles Driften Style-Punkte. Von den eingeheimsten Siegprämien kaufen Sie sich Tuning-Teile für die Karosserie und die Leistung Ihres Wagens. Oder Sie investieren in ein komplett neues Gefährt.

FAZIT: Das Tolle an "Need for Speed: Underground" ist die extrem hohe Geschwindigkeit, mit der Sie durch die Stadt donnern. Gleichzeitig haben Sie aber immer die volle Kontrolle. Wenn Sie bei 300 km/h Autos, Baustellen und Brücken ausweichen, stockt Ihnen der Atem. Für die passende Hochglanzoptik sorgen gezielt eingesetzte Verwischeffekte, stimmungsvoll beleuchtete Stadtkulissen sowie aufwändig gestaltete Fahrzeuge. **CG**

TESTERGEBNIS

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	erhältlich	erhältlich	erhältlich	erhältlich
Preis	30 Euro	30 Euro	30 Euro	30 Euro

Zu beachten: Nur die PC- und die PS2-Version besitzen einen Online-Modus.

Genre	Rennspiel
Hersteller	Electronic Arts
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 59)
Anzahl der Spieler	1-2
Onlinefähig	☑ (nur PC + PS2)
Langzeitmotivation	hoch
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.needforspeed.de	

Video Games Aktuell TOP-HIT

Vibration	☑	Lenkrad	☑
Headset	☑	Tastatur	☑
Multitap	☑	Speichern	nach Level
Texte	deutsch	Sprachausgabe	englisch
USK	16	Spieldauer	unbegrenzt

Pro & Contra:
- ▲ Leichte Arcade-Steuerung
- ▲ Tuning- und Styling-Zubehör
- ▲ Viele Abkürzungen und geheime Stellen
- ▼ Etwas zu wenige Autos und Strecken

Bild: Schöne Lichteffekte, flüssige Grafik, 16:9-Modus. — GRAFIK 1

Ton: Top-Soundtrack, unspektakuläre Motorensounds, Pro Logic II, THX — SOUND 1–

Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG — USK

Grandioses Action-Rennspiel mit Tuning und nächtlichen Stadtkursen. Verboten schnell und illegal gut. Wer es noch nicht hat: Kaufen! — WERTUNG 1

GÜNSTIGE BUDGET-HIGHLIGHTS

Jeden Monat erscheinen Spiele für PC, PS2, Xbox und GameCube zum attraktiven Sparpreis. VGA hat für Sie die interessantesten recherchiert. Wichtig: Aufgelistet sind nur die Systeme, für die das Spiel günstig zu haben ist.

Titel	System	Genre	Preis	Fazit	Note
4 x 4 Evolution 2	PC	Autorennen	10 Euro	Offroad-Rennspiel mit vielen Aufrüstmöglichkeiten.	3-
American Conquest	PC	Strategiespiel	10 Euro	Realistische Strategie im Amerika des 17. und 18. Jhs.	3
Anno 1602 – Königsedition	PC	Strategiespiel	10 Euro	Enthält die Vollversion und "Neue Inseln, neue Abenteuer".	1-
Battle Realms	PC	Strategiespiel	10 Euro	36 Missionen und hübsche Optik fesseln stundenlang.	2+
Black & White	PC	Strategiespiel	10 Euro	Spielen Sie Gott, den guten oder den bösen.	2+
C & C: Renegade	PC	Ego-Shooter	10 Euro	Günstige Ballerei im "Command & Conquer"-Imperium.	3-
Colin McRae Rally 3	PC	Rennsim.	15 Euro	Knallharte Rallye-Action. Nichts für Anfänger.	1-
Cossacks: European Wars	PC	Strategiespiel	5 Euro	Kämpfen Sie mit 16 Nationen in über 40 Missionen.	3-
Cultures Gold	PC	Strategiespiel	5 Euro	Wikinger-Strategie mit einfachem Spielprinzip.	3-
Delta Force 2	PC	Action	10 Euro	Gelungener Actiontitel mit großem Umfang.	3+
Deus Ex	PC	Action	10 Euro	Knallharte Action in 15 spannenden Missionen.	2
Die Sims brechen aus	PS2 XB	Simulation	30 Euro	Geniales Konsolen-"Sims" jetzt zum Sparpreis.	1-
DTM Race Driver	PC	Rennsim.	15 Euro	Einzigartiger erster Teil für PC. Sehr rasant!	2+
FIFA Football 2004	PC	Fußball	25 Euro	Auch PC-Kicker bekommen ein günstigeres "FIFA".	2
FIFA Football 2004	PS2 XB GC	Fußball	30 Euro	Fußballerischer Kassenschlager zum halben Preis.	2
Freedom Fighters	XB	Taktik-Shooter	30 Euro	Spitzen Taktik-Shooter, für Xbox-Zocker jetzt günstiger.	1-
Ghost Recon	PC	Ego-Shooter	10 Euro	Erster Teil der grandiosen Ballerorgie.	2+
Grandia 2	PC	Rollenspiel	10 Euro	Gewaltiges Fantasyrollenspiel für "Final Fantasy"-Freunde.	3+
Monopoly	PC	Gesellschafts.	7 Euro	Das legendäre Brettspiel für PC – supergünstig.	3
NBA Live 2004	PC	Basketball	25 Euro	Am PC hagelt es nun auch billige Körbe.	2+
NBA Live 2004	PS2 XB GC	Basketball	30 Euro	Top-Basketball-Simulation mit allen Stars.	2+
Need for Speed 3	PC	Act.-Rennspiel	7 Euro	Kultiger dritter Teil der Geschwindigkeitsorgie.	3+
NHL 2004	PC	Eishockey	25 Euro	Günstiges Eishockey-Fest auch für PC-Spieler.	1-
NHL 2004	PS2 XB GC	Eishockey	30 Euro	Knallharte Eishockey-Action mit DEL-Teams.	1-
Risiko 2	PC	Gesellschafts.	10 Euro	Das beliebte Brettspiel für PC. Erobern Sie die Welt!	3
Schlacht um Troja	PC	Strategiespiel	20 Euro	"Warcraft"-Verschnitt mit simplen Massenkeilereien.	3-
Sea Dogs	PC	Strategiespiel	7 Euro	Als junger Kapitän in den Weiten des Meeres.	3
Siedler 4	PC	Strategiespiel	5 Euro	Toller vierter "Siedler"-Teil mit hohem Wuselfaktor.	2
SSX 3	PS2	Trendsport	30 Euro	Eiskalte Snowboard-Action für die PlayStation2.	1
Star Trek: Armada 2	PC	Strategiespiel	5 Euro	Strategie im "Star Trek"-Universum mit drei Kampagnen.	3
Tiger Woods PGA Tour 2004	PC	Golf	25 Euro	Tiger Woods dominiert die PC-Konkurrenz.	2+
Tiger Woods PGA Tour 2004	PS2 XB GC	Golf	30 Euro	Die Golf-Referenz für alle Konsoleros günstiger.	2+
Wings of War	PC	Flugsim.	25 Euro	Erleben Sie heiße Luftgefechte im Ersten Weltkrieg.	2

PLAY STATION2 · GAME CUBE · X BOX · GAMEBOY ADVANCE · PC CD ROM · DVD VIDEO · LÖSUNGS HILFEN · SONSTIGES

GamesExpert.DE

Der Games Dealer

51,99

49,99

für PS2 und X Box
49,99

für PS2 und X Box
52,99

48,99

für PS2 und X Box
48,99

49,99

49,99

Für das kompette Angebot und Bestellungen

Schnell · Aktuell · Günstig

www.gamesexpert.de

Versand per Nachnahme 2,99 Porto +Nachnahme und Zahlschein Gebühr 4,99 Vorkasse nur 2,99 Porto ab 99 Euro Portofrei Preisänderungen vorbehalten.

GÜNSTIGE BUDGET-HIGHLIGHTS

Jeden Monat erscheinen Spiele für PC, PS2, Xbox und GameCube zum attraktiven Sparpreis. VGA hat für Sie die interessantesten recherchiert. Wichtig: Aufgelistet sind nur die Systeme, für die das Spiel günstig zu haben ist.

Titel	System	Genre	Preis	Fazit	Note
4 x 4 Evolution 2	PC	Autorennen	10 Euro	Offroad-Rennspiel mit vielen Aufrüstmöglichkeiten.	3-
American Conquest	PC	Strategiespiel	10 Euro	Realistische Strategie im Amerika des 17. und 18. Jhs.	3
Anno 1602 – Königsedition	PC	Strategiespiel	10 Euro	Enthält die Vollversion und "Neue Inseln, neue Abenteuer".	1-
Battle Realms	PC	Strategiespiel	10 Euro	36 Missionen und hübsche Optik fesseln stundenlang.	2+
Black & White	PC	Strategiespiel	10 Euro	Spielen Sie Gott, den guten oder den bösen.	2+
C & C: Renegade	PC	Ego-Shooter	10 Euro	Günstige Ballerei im "Command & Conquer"-Imperium.	3-
Colin McRae Rally 3	PC	Rennsim.	15 Euro	Knallharte Rallye-Action. Nichts für Anfänger.	1-
Cossacks: European Wars	PC	Strategiespiel	5 Euro	Kämpfen Sie mit 16 Nationen in über 40 Missionen.	3-
Cultures Gold	PC	Strategiespiel	5 Euro	Wikinger-Strategie mit einfachem Spielprinzip.	3-
Delta Force 2	PC	Action	10 Euro	Gelungener Actiontitel mit großem Umfang.	3+
Deus Ex	PC	Action	10 Euro	Knallharte Action in 15 spannenden Missionen.	2
Die Sims brechen aus	PS2 XB	Simulation	30 Euro	Geniales Konsolen-"Sims" jetzt zum Sparpreis.	1-
DTM Race Driver	PC	Rennsim.	15 Euro	Einzigartiger erster Teil für PC. Sehr rasant!	2+
FIFA Football 2004	PC	Fußball	25 Euro	Auch PC-Kicker bekommen ein günstigeres "FIFA".	2
FIFA Football 2004	PS2 XB GC	Fußball	30 Euro	Fußballerischer Kassenschlager zum halben Preis.	2
Freedom Fighters	XB	Taktik-Shooter	30 Euro	Spitzen Taktik-Shooter, für Xbox-Zocker jetzt günstiger.	1-
Ghost Recon	PC	Ego-Shooter	10 Euro	Erster Teil der grandiosen Ballerorgie.	2+
Grandia 2	PC	Rollenspiel	10 Euro	Gewaltiges Fantasyrollenspiel für "Final Fantasy"-Freunde.	3+
Monopoly	PC	Gesellschafts.	7 Euro	Das legendäre Brettspiel für PC – supergünstig.	3
NBA Live 2004	PC	Basketball	25 Euro	Am PC hagelt es nun auch billige Körbe.	2+
NBA Live 2004	PS2 XB GC	Basketball	30 Euro	Top-Basketball-Simulation mit allen Stars.	2+
Need for Speed 3	PC	Act.-Rennspiel	7 Euro	Kultiger dritter Teil der Geschwindigkeitsorgie.	3+
NHL 2004	PC	Eishockey	25 Euro	Günstiges Eishockey-Fest auch für PC-Spieler.	1-
NHL 2004	PS2 XB GC	Eishockey	30 Euro	Knallharte Eishockey-Action mit DEL-Teams.	1-
Risiko 2	PC	Gesellschafts.	10 Euro	Das beliebte Brettspiel für PC. Erobern Sie die Welt!	3
Schlacht um Troja	PC	Strategiespiel	20 Euro	"Warcraft"-Verschnitt mit simplen Massenkeilereien.	3-
Sea Dogs	PC	Strategiespiel	7 Euro	Als junger Kapitän in den Weiten des Meeres.	3
Siedler 4	PC	Strategiespiel	5 Euro	Toller vierter "Siedler"-Teil mit hohem Wuselfaktor.	2
SSX 3	PS2	Trendsport	30 Euro	Eiskalte Snowboard-Action für die PlayStation2.	1
Star Trek: Armada 2	PC	Strategiespiel	5 Euro	Strategie im "Star Trek"-Universum mit drei Kampagnen.	3
Tiger Woods PGA Tour 2004	PC	Golf	25 Euro	Tiger Woods dominiert die PC-Konkurrenz.	2+
Tiger Woods PGA Tour 2004	PS2 XB GC	Golf	30 Euro	Die Golf-Referenz für alle Konsoleros günstiger.	2+
Wings of War	PC	Flugsim.	25 Euro	Erleben Sie heiße Luftgefechte im Ersten Weltkrieg.	2

PLAY STATION2 · GAME CUBE · X BOX · GAMEBOY ADVANCE · PC CD ROM · DVD VIDEO · LÖSUNGS HILFEN · SONSTIGES

GamesExpert.DE

Der Games Dealer

51,99

49,99

für PS2 und X Box
49,99

für PS2 und X Box
52,99

48,99

für PS2 und X Box
48,99

49,99

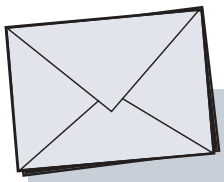
49,99

Für das kompette Angebot und Bestellungen

Schnell · Aktuell · Günstig

www.gamesexpert.de

Versand per Nachnahme 2,99 Porto +Nachnahme und Zahlschein Gebühr 4,99 Vorkasse nur 2,99 Porto ab 99 Euro Portofrei Preisänderungen vorbehalten.



LESERBRIEFE

Vorhang auf für unsere neue Leserbrief-Rubrik. Hier sind Sie am Zug, liebe Leser. Wir freuen uns über Kritik an der Videogames Aktuell genauso wie über Kommentare zu aktuellen Spielen sowie Fragen, die Ihnen auf den Nägeln brennen. Auch Beiträge zur Frage des Monats (links unten auf dieser Seite) sind natürlich sehr willkommen. Schreiben Sie uns! Sie erreichen uns entweder per E-Mail unter leserbriefe@gamesaktuell.de oder mit einem Brief an folgende Adresse:

CyPress GmbH | Stichwort: VGA-Leserbriefe | Max-Planck-Straße 13 | D-97204 Höchberg

Das Wesentliche

Hi Leute,
ich muss euch mal loben, auch wenn mir die Heft-CD nicht passt. Für 1,99 Euro ist euer Heft wirklich preiswert und genau richtig gefüllt. Im Gegensatz zu anderen Zeitschriften habt ihr Ordnung im Heft und auch nur Texte zum Thema "Videogames". Eure Benotungen und Beurteilungen zu den Spielen sind ebenfalls sehr gut verfasst. Macht weiter so und schenkt bitte nicht jeder Neuheit Aufmerksamkeit – vieles ist es nicht wert (Spiele, die nicht besser als Note 3 sind oder total überteuerte neue Spielkonsolen und -Plattformen wie N-Gage). SPLINTER

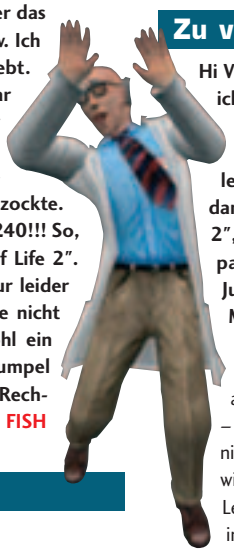
Zwei VGA-Versionen?

Hallo VGA!
Euer Heft finde ich ganz gut, allerdings bin ich einer von denen, die sich überhaupt nicht über eure Vollversion freuen. Ich habe mir die VGA immer wieder gekauft, weil sie bei so günstigem Preis so viele Infos drin hatte. Nun ist der Preis immer noch günstig, aber mir bringt die CD gar nichts, da ich nicht mit meinem PC zocke und somit einfach mehr für das Heft bezahlen muss. Ich würde es deshalb begrüßen, wenn ihr die VGA in 2 Versionen bringen würdet, einmal mit CD (für 1,99 Euro) und einmal ohne (für 1 Euro). Ich denke, dann wären alle zufrieden und auch die Konsolen-Zocker (wie ich) würden sich das Heft wieder vermehrt kaufen. Das ist im Moment das einzige, was ich zu sagen habe, denn ansonsten finde ich euch echt gut! Macht weiter so!
GRUSS, NO_NAME

VGA: Hi no_name. Die VGA-CD wird in naher Zukunft zusätzlich zur PC-Vollversion auch Inhalte für Konsolenspieler enthalten. Dein Vorschlag, zwei Versionen von VGA zu bringen, ist aus Kostengründen leider nicht zu verwirklichen.

Heiß auf Half Life 2

Hallo VGA Team!
Ich bin schon seit dem Atari 2600 Zocker. Dann bekam ich ein NES, später das geniale SNES, PlayStation u.s.w. Ich habe tolle Zockerzeiten erlebt. Was ich besonders toll fand war "Half Life dt.". Wow, das war ein Game, als ich es damals beim Release auf dem 100-Mhz-Rechner meines Vaters zockte. Mit einer Auflösung von 320 x 240!!! So, da wären wir auch schon. "Half Life 2". Mann, freu ich mich darauf. Nur leider werde ich es mit meiner Gurke nicht spielen können. Ich werde wohl ein paar Nächte bei meinem Kumpel schlafen und seinen High-End-Rechner entführen. GRUSS FISH



Nintendo-Spiele

Hallo VGA-Redaktion,
ich bin seit Jahren ein echter Nintendo-Fan. Ich finde euer Heft wirklich toll, nur leider kommt meiner Meinung nach Nintendos Würfel etwas zu kurz. Ich würde mir von euch mehr und vor allem größere Tests der neuesten GameCube-Spiele wünschen. YOSHI

VGA: Hi yoshi, eines ist klar, bei einem Heft wie VGA, in dem PC-Spieler und Konsoleros bedient werden, müssen wir immer eine Auswahl treffen und können nie über alles schreiben. Selbstverständlich berichten wir über alle wichtigen GameCube-Spiele. Allerdings ist der Würfel nicht ganz so weit verbreitet wie andere Geräte und hat deshalb nicht die wichtigste Position im Heft.

Geteilte Komplettlösungen

Hi VGA,
ich kaufe mir schon seit längerem regelmäßig euer Heft und bin sehr zufrieden damit. Besonders toll finde ich auch immer eure Komplettlösungen. Der Walkthrough zu "Onimusha 3" in den letzten beiden Heften

hat mir sehr weitergeholfen. Ich hoffe, ihr druckt weiterhin Lösungen zu den ganz großen Spielen ab. Vielleicht könntet ihr sie aber beim nächsten Mal nicht in zwei Teile splitten – das würde mir noch besser gefallen. GRUSS, GILBERT

VGA: Deinen Wunsch, Lösungen am Stück abzudrucken, erfüllen wir gerne, soweit es platztechnisch klappt (wie in diesem Monat mit der Lösung zu "Spider-Man 2"). Gute Lösungen sind aber oft lang und wir können nicht allen Lesern zumuten, zehn oder mehr Seiten zu einem Spiel zu lesen, das sie vielleicht gar nicht interessiert.

Zu viele Kriegsspiele

Hi VGA,
ich lese euer Heft wirklich gerne, jedoch sind für meinen Geschmack viel zu viele Kriegsspiele in der VGA. Die letzte Ausgabe war auch ziemlich voll damit: "Brothers in Arms", "Battlefield 2", "Ghost Recon 2", u.s.w. Warum packt ihr nicht mehr Sportspiele, Jump'n'Runs oder Rennspiele in euer Magazin? GRUSS, FRANKY

VGA: Wir sind uns bewusst, dass nicht all unsere Leser Kriegsspiele toll finden – das ist ja in der VGA-Redaktion auch nicht anders. Grundsätzlich aber haben wir es uns zur Aufgabe gemacht, unsere Leser stets über wichtige neue Spiele zu informieren. Derzeit haben viele große Spiele das Thema Krieg auf den Fahnen stehen. Auch die Verkaufszahlen sind meist sehr gut. Und was sagt uns das? Dass sich die meisten unserer Leser für diese Spiele interessieren...

Sollten wir uns dabei täuschen, schreiben Sie uns einfach. Wie stehen Sie zu diesem Thema?

DIE FRAGE DES MONATS

Ab sofort lesen Sie an dieser Stelle die Frage des Monats. Auch hier sind uns Ihre Vorschläge willkommen, stellen Sie Ihre Meinung zur Diskussion oder formulieren Sie selbst eine Frage des Monats. Ergreifen Sie die Chance und fragen Sie uns Löcher in den Bauch.

Dieses Mal wollen wir Folgendes von Ihnen wissen:

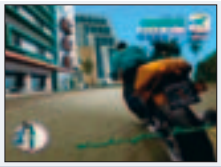
Gran Turismo oder Burnout?
Bevorzugen Sie eher simulationslastige, realistische Racer oder einfachere Arcade-Rennspiele mit spektakulären Unfällen?

Wir sind gespannt auf Ihre Einsendungen!

VGA BESTENLISTE

TOPSPIELE

ACTION



GTA: VICE CITY (DT.)
TAKE 2 — PC, PS2 — 1

MAX PAYNE 2
TAKE 2 — PC, PS2, XBOX — 1-

HITMAN: CONTRACTS
EIDOS — PC, PS2, XBOX — 1-

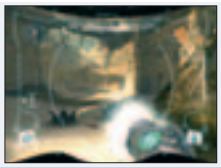
EGO-SHOOTER

DOOM 3
ACTIVISION — PC — 1

FAR CRY (DT.)
UBISOFT — PC — 1

UNREAL TOURNAMENT 2004
ATARI — PC — 1

ACTION-ADVENTURE



METROID PRIME
NINTENDO — GC — 1

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW
UBISOFT — PC, PS2, XBOX, GC — 1

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE
KONAMI — PC, PS2, XBOX — 1

HORROR-ADVENTURE

SILENT HILL 3
KONAMI — PC, PS2 — 1

RESIDENT EVIL ZERO
CAPCOM — GC — 1-

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE
EIDOS — PC, PS2, XBOX — 1-

ACTION

Die Action-Sparte ist qualitativ und quantitativ so stark besetzt wie kaum ein anderes Genre. Hier dürfen Sie aus dem Vollen schöpfen.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Battlefield 1942	PC	Ego-Shooter	1	6/2003
Battlefield Vietnam	PC	Taktik-Shooter	1	5/2004
Call of Duty	PC	Ego-Shooter	1	12/2003
Castlevania	PS2	Action	1-	3/2004
Doom 3	PC	Ego-Shooter	1	09/2004
Freedom Fighters	PC, PS2, XBOX	Action	1-	10/2003
Grand Theft Auto: Vice City (dt.)	PC, PS2, XBOX	Action	1	8/2003
Far Cry (dt.)	PC	Ego-Shooter	1	5/2004
Full Spectrum Warrior	PC, XBOX	Taktik-Shooter	1-	7/2004
Halo	PC, XBOX	Ego-Shooter	1	6/2003
Hitman: Contracts	PC, PS2, XBOX	Stealth-Action	1-	6/2004
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	PC, PS2, XBOX	Action	1-	12/2003
Medal of Honor: Frontline	PS2, XBOX, GC	Ego-Shooter	1	6/2003
Onimusha 3: Demon Siege	PS2	Action	1	7/2004
Panzer Dragoon Orta	XBOX	Shoot'em-Up	1-	6/2003
Planetside	PC	Ego-Shooter	1	8/2003
Rainbow Six 3	PS2, XBOX	Taktik-Shooter	1-	1/2004
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy	PC, XBOX	Ego-Shooter	1	11/2003
TimeSplitters 2	PS2, XBOX, GC	Ego-Shooter	1	6/2003
Transformers	PS2	Action	1-	6/2004
True Crime: Streets of LA	PC, PS2, XBOX, GC	Action	1-	12/2003
Unreal Tournament 2004	PC	Ego-Shooter	1	5/2004
XIII	PC, PS2, XBOX, GC	Ego-Shooter	1-	4/2004
WERTUNG "GUT"				
Joint Operations: Typhoon Rising	PC	Ego-Shooter	2+	8/2004
Van Helsing	PS2, XBOX	Action	2+	6/2004

ACTION-ADVENTURE

Actionreich und finster sind die Spiele aus dem Bereich Action- und Horror-Adventure. Besonders stark zeigen sich hier die Konsolen.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Beyond Good & Evil	PC, PS2, XBOX, GC	Action-Adventure	1-	1/2004
Chronicles of Riddick	XBOX	Action-Adventure	1-	8/2004
Eternal Darkness: Sanity's Requiem	GC	Action-Adventure	1	6/2003
Legacy of Kain: Defiance	PC, PS2, XBOX	Horror-Adventure	1-	3/2004
Mafia	PC, PS2, XBOX	Action-Adventure	1	6/2003
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	PS2	Action-Adventure	1	11/2003
Metal Gear Solid 2: Substance	PC, PS2, XBOX	Action-Adventure	1	6/2003
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	GC	Action-Adventure	1-	4/2004
Metroid Prime	GC	Action-Adventure	1	6/2003
Prince of Persia: The Sands of Time	PC, PS2, XBOX, GC	Action-Adventure	1-	12/2003
Resident Evil	GC	Horror-Adventure	1-	6/2003
Resident Evil: Zero	GC	Horror-Adventure	1-	6/2003
Silent Hill 3	PC, PS2	Horror-Adventure	1	6/2003
Splinter Cell	PC, PS2, XBOX, GC	Action-Adventure	1	6/2003
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	PC, PS2, XBOX, GC	Action-Adventure	1	5/2004
The Legend of Zelda: The Wind Waker	GC	Action-Adventure	1	6/2003

Rot hinterlegte Spiele sind neu in der Bestenliste.

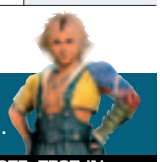
DIE BESTEN SPIELE DER VERGANGENEN MONATE NACH GENRES GEORDNET. SO FINDEN SIE SCHNELL DAS PASSENDE SPIEL.

RENNSPIELE

Egal ob nun nervenaufreibende Verfolgungsjagden oder der sportliche Wettstreit eines F1-Rennens: Hier finden Sie das richtige Spiel.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Burnout 3: Takedown	PC PS2 XBOX GC	Action-Rennspiel	1	09/2004
Colin McRae Rally 4	PC PS2 XBOX	Offroad-Rennspiel	1	10/2003
DTM Race Driver 2	PC XBOX	Rennsimulation	1	5/2004
F-Zero GX	GC	Action-Rennspiel	1-	12/2003
F1 2002	PC PS2 XBOX GC	Formel1-Rennspiel	1-	6/2003
Gran Turismo 3: A-spec	PS2	Rennsimulation	1	6/2003
Grand Prix 4	PC	Formel1-Rennspiel	1-	6/2003
Nascar Racing 2003 Season	PC	Rennsimulation	1-	6/2003
Need for Speed: Underground	PC PS2 XBOX GC	Action-Rennspiel	1	12/2003
Project Gotham Racing 2	XBOX	Rennsimulation	1	1/2004
RalliSport Challenge 2	XBOX	Offroad-Rennspiel	1	6/2004
WRC 3	PS2	Offroad-Rennspiel	1-	1/2004
WERTUNG "GUT"				
Burnout 2	PS2 XBOX GC	Action-Rennspiel	2+	11/2003
DTM Race Driver Director's Cut	PC XBOX	Rennsimulation	2+	6/2003
Formel Eins 2004	PS2	Formel1-Rennspiel	2	8/2004
Gran Turismo 4: Prologue	PS2	Rennsimulation	2+	5/2004
Mario Kart Double Dash!!	GC	Action-Rennspiel	2+	12/2003
Midnight Club 2	PC PS2 XBOX	Action-Rennspiel	2	6/2003
Moto GP 2	PC XBOX	Rennsimulation	2	6/2003
MTX: Mototrax	PS2 XBOX	Offroad-Rennspiel	2+	5/2004
MX Unleashed	PS2 XBOX	Offroad-Rennspiel	2+	5/2004
Need For Speed: Hot Pursuit 2	PC PS2 XBOX GC	Action-Rennspiel	2+	6/2003
Splashdown 2: Rides Gone Wild	PS2	Action-Rennspiel	2+	11/2003
Wipeout Fusion	PS2	Action-Rennspiel	2+	6/2003
World Racing	PC PS2 XBOX GC	Rennsimulation	2	10/2003

ROLLENSPIELE



Wer gerne mit magischen Zweihändern in dunklen Höhlen mächtige Drachen niederstreckt, der findet bei den Rollenspielen seinen Favoriten.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Baldur's Gate 2	PC	Rollenspiel	1	6/2003
Champions of Norrath	PS2	Action-Rollenspiel	1-	5/2004
Diablo 2	PC	Rollenspiel	1-	6/2003
Final Fantasy X	PS2	Rollenspiel	1-	6/2003
Flucht von Monkey Island	PC PS2	Adventure	1-	6/2003
Morrowind	PC XBOX	Rollenspiel	1-	6/2003
Phantasy Star Online Episode I & II	XBOX GC	Online-Rollenspiel	1-	8/2003
Sacred	PC	Action-Rollenspiel	1-	3/2004
Star Wars Knights of the old Republic	PC XBOX	Rollenspiel	1	10/2003
WERTUNG "GUT"				
Baldur's Gate: Dark Alliance 2	PS2 XBOX	Rollenspiel	2	1/2004
Baphomets Fluch 3: Der schlafende Drache	PC PS2 XBOX	Adventure	2+	1/2004
Dark Chronicle	PS2	Rollenspiel	2+	10/2003
Everquest Online Adventures	PS2	Online-Rollenspiel	2	2/2004
Final Fantasy X-2	PS2	Rollenspiel	2+	3/2004
Sudeki	PS2	Rollenspiel	2+	09/2004

TOPSPIELE

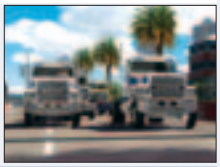
ACTION-RENNSPIEL

BURNOUT 3: TAKEDOWN
1 ELECTRONIC ARTS — PC PS2 XBOX GC

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
1 ELECTRONIC ARTS — PC PS2 XBOX GC

F-ZERO GX
1- NINTENDO — GC

RENNSIMULATION



DTM RACE DRIVER 2
1 CODEMASTERS — PC XBOX

GRAN TURISMO 3: A-SPEC
1 SONY — PS2

NASCAR RACING 2003 SEASON
1- VIVENDI — PC

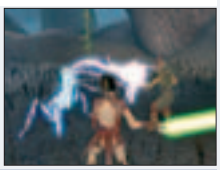
OFFROAD

COLIN MCRAE RALLY 4
1 CODEMASTERS — PC PS2 XBOX

RALLISPORT CHALLENGE 2
1 MICROSOFT — XBOX

WRC 3
1- SONY — PS2

ROLLENSPIEL



STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REP.
1 LUCAS ARTS — PC XBOX

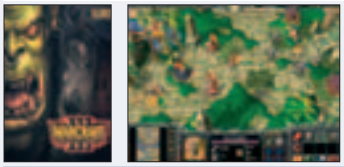
BALDUR'S GATE 2
1 INTERPLAY — PC

CHAMPIONS OF NORRATH
1- UBISOFT — PS2

VGA BESTENLISTE

TOPSPIELE

STRATEGIE



WARCRAFT 3
VIVENDI — PC — 1

SPELLFORCE
JOWOOD — PC — 1

SOLDIERS: HEROES OF WWII
CODEMASTERS — PC — 1-

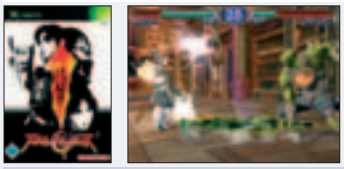
SIMULATION

FALCON 4.0
HASBRO — PC — 1-

IL-2 FORGOTTEN BATTLES
UBISOFT — PC — 1-

DIE SIMS BRECHEN AUS
ELECTRONIC ARTS — PC, PS2, XBOX, GC — 1-

BEAT'EM-UP

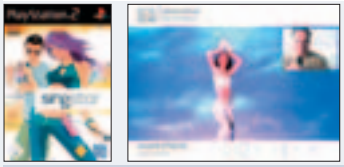


SOUL CALIBUR 2
EA/NINTENDO — PC, PS2, XBOX, GC — 1

VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION
SONY — PC, PS2 — 1

DEAD OR ALIVE 3
MICROSOFT — XBOX — 1-

GESCHICKLICHKEIT

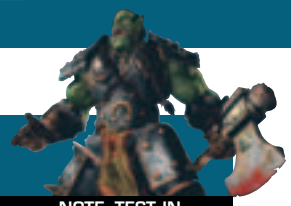


SINGSTAR
SONY — PC, PS2 — 1-

SUPER MONKEY BALL
SEGA — GC — 2

HARRY POTTER QUIDDITCH-WM
ELECTRONIC ARTS — PC, PS2, XBOX, GC — 2

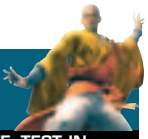
STRATEGIE/SIMULATION



Dank Maussteuerung, Festplattenunterstützung und hochauflösender Grafik sind Strategiespiele die Domäne der PCs.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Age of Mythology	PC	Echtzeit-Strategie	1	6/2003
Anno 1503	PC	Aufbau-Strategie	1-	6/2003
C&C Generäle: Stunde Null	PC	Echtzeit-Strategie	1-	12/2003
Civilization 3	PC	Runden-Strategie	1-	6/2003
Codename: Panzers	PC	Echtzeit-Strategie	1-	7/2004
Die Sims brechen aus	PS2, XBOX, GC	Simulation	1-	1/2004
Eurofighter Typhoon	PC	Flug-Simulation	1-	6/2003
Falcon 4.0	PC	Flug-Simulation	1-	6/2003
IL-2 Forgotten Battles	PC	Flug-Simulation	1-	8/2003
Pikmin	GC	Echtzeit-Strategie	1-	6/2003
Soldiers: Heroes of WWII	PC	Echtzeit-Strategie	1-	8/2004
Spellforce: The Order of Dawn	PC	Echtzeit-Strategie	1	1/2004
Warcraft 3	PC	Aufbau-Strategie	1	6/2003
WERTUNG "GUT"				
Castlestrike	PC	Echtzeit-Strategie	2+	3/2004
D-Day	PC	Echtzeit-Strategie	2	9/2004
Dynasty Tactics 2	PS2	Runden-Strategie	2	2/2004
Goblin Commander	PS2, XBOX, GC	Echtzeit-Strategie	2	5/2004
Harvest Moon	PS2, GC	Simulation	2+	5/2004
Port Royale 2	PC	Echtzeit-Strategie	2+	6/2004

BEAT'EM-UP



Nur auf den Konsolen – und auf der PlayStation2 im Speziellen – findet der Prügelfan genügend Auswahl für gepflegte Kämpfe Mann gegen Mann.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Dead or Alive 2	PS2	Beat'em-Up	1-	6/2003
Dead or Alive 3	XBOX	Beat'em-Up	1-	6/2003
Soul Calibur 2	PS2, XBOX, GC	Beat'em-Up	1	10/2003
Tekken 4	PS2	Beat'em-Up	1-	6/2003
Virtua Fighter 4 Evolution	PS2	Beat'em-Up	1	8/2003
WERTUNG "GUT"				
Def Jam Vendetta	PS2, GC	Wrestling	2+	8/2003
Mortal Kombat: Deadly Alliance	PS2, XBOX, GC	Beat'em-Up	2+	6/2003
Super Smash Bros. Melee	GC	Beat'em-Up	2+	6/2003
WWE Smackdown! Here comes the Pain!	PS2	Wrestling	2+	1/2004

GESCHICKLICHKEIT/DENKSPIEL

Wer gerne alleine oder in lustiger Runde seine Fingerfertigkeit unter Beweis stellt, wird bei der folgenden Auswahl fündig:

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Singstar	PS2	Musikspiel	1-	7/2004
WERTUNG "GUT"				
Dog's Life	PS2	Geschicklichkeit	2	12/2003
Harry Potter Quidditch-WM	PS2, XBOX, GC	Geschicklichkeit	2	1/2004
Super Bust-a-Move 2	PS2	Geschicklichkeit	2	11/2003
Super Monkey Ball	GC	Geschicklichkeit	2	6/2003
You don't know Jack 4	PC	Denkspiel	2	11/2003

Rot hinterlegte Spiele sind neu in der Bestenliste.

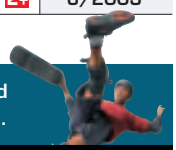
DIE BESTEN SPIELE DER VERGANGENEN MONATE NACH GENRES GEORDNET. SO FINDEN SIE SCHNELL DAS PASSENDE SPIEL.

SPORT

Egal ob Fußball, Golf, Tennis oder American Sports. Das Sport-Genre bietet von knallharten Simulationen bis hin zu witzigen Fun-Versionen viele Facetten.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
ESPN NFL Football	PC PS2 XBOX GC	American Football	1	11/2003
ESPN NHL Hockey	PC PS2 XBOX GC	Eishockey	1-	12/2003
Fight Night 2004	PC PS2 XBOX GC	Boxen	1-	5/2004
Madden NFL 2004	PC PS2 XBOX GC	American Football	1	10/2003
NHL 2004	PC PS2 XBOX GC	Eishockey	1-	12/2003
Pro Evolution Soccer 3	PC PS2	Fußball	1	11/2003
Tiger Woods PGA Tour 2003	PC PS2 XBOX GC	Golf	1-	6/2003
Top Spin	PC XBOX	Tennis	1	1/2004
WERTUNG "GUT"				
FIFA Football 2003	PC PS2 XBOX GC	Fußball	2	12/2002
Athens 2004	PC PS2	Sport	2+	8/2004
ESPN NBA Basketball	PC PS2 XBOX GC	Basketball	2+	11/2003
FIFA Football 2004	PC PS2 XBOX GC	Fußball	2	12/2003
Links 2004	PC	Golf	2	6/2003
Mario Golf Toadstool Tour	GC	Golf	2+	7/2004
NBA Live 2004	PC PS2 XBOX GC	Basketball	2+	12/2003
NBA Street Vol.2	PS2 XBOX GC	Basketball	2+	6/2003
Smash Court Tennis Pro Tour 2	PS2	Tennis	2+	7/2004
RTL Skispringen 2004	PC PS2	Wintersport	2	12/2003
Virtua Tennis 2	PS2	Tennis	2+	6/2003

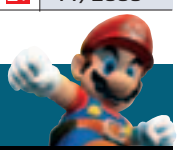
TRENDSPORT



Nicht nur bei der jungen Generation sind Skateboards, Snowboards und Inliner beliebt. Selbst ältere Zocker haben Spaß mit Tony Hawk und Co.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Aggressive Inline	PS2 XBOX GC	Inline	1-	6/2003
Jet Set Radio Future	XBOX	Inline	1-	6/2003
SSX 3	PS2 XBOX GC	Snowboard	1	12/2003
Tony Hawk's Pro Skater 4	PC PS2 XBOX GC	Skateboard	1	6/2003
Tony Hawk's Underground	PS2 XBOX GC	Skateboard	1	12/2003
WERTUNG "GUT"				
1080° Avalanche	GC	Snowboard	2+	1/2004
Airblade	PS2	Skateboard	2	6/2003
Amped 2	XBOX	Snowboard	2+	12/2003
Disney's: Extreme Skate Adventure	PS2 XBOX GC	Skateboard	2+	11/2003

JUMP'N'RUN



Das klassische Jump'n'Run-Genre ist zwar langsam am Aussterben, doch noch immer gibt es echte Highlights für alle Konsolen.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Jak & Daxter: The Precursor Legacy	PS2	Jump'n'Run	1	6/2003
Jak 2: Renegade	PS2	Jump'n'Run	1-	11/2003
Kya: Dark Lineage	PS2	Jump'n'Run	1-	1/2004
Ratchet & Clank 2	PS2	Jump'n'Run	1	1/2004
Rayman 3: Hoodlum Havoc	PC PS2 XBOX GC	Jump'n'Run	1-	6/2003
Sly Raccoon	PS2	Jump'n'Run	1-	6/2003
Super Mario Sunshine	GC	Jump'n'Run	1-	6/2003

Rot hinterlegte Spiele sind neu in der Bestenliste.

TOPSPIELE

BASKETBALL

ESPN NBA BASKETBALL
2+ SEGA

NBA LIVE 2004
2+ ELECTRONIC ARTS

NBA STREET VOL.2
2+ ELECTRONIC ARTS

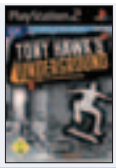
FUSSBALL

PRO EVOLUTION SOCCER 3
1 KONAMI

FIFA FOOTBALL 2004
2 ELECTRONIC ARTS

FIFA FOOTBALL 2003
2 ELECTRONIC ARTS

TRENDSPORT



TONY HAWK'S UNDERGROUND
1 ACTIVISION

SSX 3
1 ELECTRONIC ARTS

JET SET RADIO FUTURE
1- SEGA

JUMP'N'RUN

RATCHET & CLANK 2
1 SONY

JAK 2: RENEGADE
1- SONY

SUPER MARIO SUNSHINE
1- NINTENDO

AKTUELLE HARDWARE

HARDWARE-TICKER

UNIVERSAL REMOTE CONTROL 2

Bis zu neun reguläre Fernbedienungen kann die neue Kommandozentrale aus dem Hause Bigben Interactive ersetzen. Neben der Kontrolle über eine PS2 übernimmt sie die Befehlsgewalt über DVD, VCR, SAT, TV u.s.w. Die Tastenfelder sind beleuchtet, so behalten Sie auch beim Nachteinsatz problemlos die Kontrolle über alle Befehlselemente. Preis: 15 Euro. +++

ULTRAMEM – 32 MB USB-STICK

Schluss mit dem ewigen Mangel an Speicherplatz! i2 Studios bietet jetzt eine neue Möglichkeit, Daten von Memory Cards auf einen PC zu schaufeln, um sie dort auszulagern.

Der handliche USB-Stick bietet 32 MB Speicherplatz – komfortabel zu verwalten und nicht nur für Spielstände zu gebrauchen. Zusätzlich verwandelt eine mitgelieferte Software die PS2 in einen MP3-Player. Kostenpunkt: ca. 40 Euro. +++

ITYPE2

Controller mit Keyboard: Der kuriose Platzsparer von Nyko wird ab Ende August in den Regalen stehen. Über das eingebaute, vollwertige Mini-Keyboard können Spieler direkt und ohne Gerätewechsel online miteinander kommunizieren. Einem flüssigen Spielerlebnis steht somit nichts im Weg. Das Pad ist unwesentlich größer als ein Standard-PlayStation-Controller und bietet alle Features eines DualShocks.+++

XBOX – TIEFER, SCHNELLER, BREITER!

Der schwarze Kasten erscheint Ihnen charakterlos? Dann wird es Zeit, das Gehäuse zu veredeln. Umbauspezialist GameFreax bietet z.B. eine Beleuchtung für das Xbox-Logo der Konsolenabdeckung an. Mehr Infos für alle Tuning-Freunde unter www.gamefreax.de und Tel.: 02241/88 12 40 +++

▲ **DAS ZBOARD** wird mit einer Standard- und einer Gaming-Tastatur ausgeliefert.

ZBOARD

Die Zboard-Tastatur ist für Hardcore-Zocker gemacht. Ein spezieller Klappaufsatz bietet unter anderem ein Steuerungsfeld mit großen Tasten für die Richtungswahl. Die im ersten Moment etwas klapprig anmutende Auflage ist gegenüber der DIN-Tastatur deutlich im Vorteil.

Unser fehlerhaftes Testmuster jedoch erkannte bei der Standard-Auflage manche Tasten unter Windows XP nicht richtig. Schön: Viele neue Spiele wie zum Beispiel "Doom 3" werden unterstützt.

▼ **SPEZIELL** für Doom 3 gibt es ein Keyset im Look des Horror-Hits.

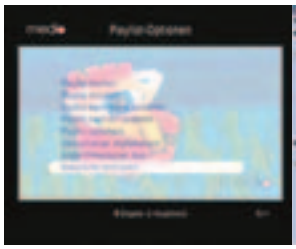
HARDWARE

ZBOARD	
System	PC
Hersteller	Bigben
Preis	45 Euro
Verarbeitung	
Ergonomie	
GESAMT	2-

Recht teure Spezialtastatur mit Gaming-Auflage. Für Ego-Shooter-Fans.

MEDIO DIGITAL MEDIA PLAYER

Dank Medio mutiert die PS2 zum netzwerkfähigen DivX- und MP3-Player. Der Clou dabei: Sie müssen keine Daten mehr auf CD oder DVD brennen, sondern greifen direkt über eine Netzwerkverbindung auf freigegebene Verzeichnisse Ihres PCs zu – egal, ob Windows oder Linux als Betriebssystem eingesetzt wird. Selbst Macintosh-Besitzer können die Software nutzen. Voraussetzungen sind jedoch neben der obligatorischen PS2 auch ein Netzwerkadapter sowie 500 KB freier Platz auf der Memory Card. Bevor es losgeht, muss die Software mit einem



▲ **DAS KONTROLLZENTRUM,** schlicht, aber effektiv.

▲ **FREIGABE:** Die Festplatte als riesiger Datenträger.

Softwareschlüssel direkt online (am Rechner) freigeschaltet werden. Danach wird ein Verzeichnis definiert, in dem Sie Ihre Daten ablegen. Nachdem das Programm auch auf der PS2 gestartet und einmalig eingestellt wurde, haben Sie einen komfortablen Zugriff auf alle bereitgestellten Filme, Musikstücke und Bilddateien. Sogar eine PS2-Fernbedienung wird unterstützt. Im Test zeigte die Software bei Filmmaterial, das in DivX, Xvid und MPG1 kodiert war, kaum Schwächen. Allerdings darf die Bitrate hier nicht zu hoch liegen. MPG2-Dateien wurden allerdings nicht mehr korrekt dargestellt, sobald sie eine Auflösung von 720x320 überschritten.

Dank Internetanbindung kann die Software stets auf dem aktuellsten Stand gehalten werden. Weitere Infos unter www.trend-express.com.

Systemanforderungen:

Intel Pentium III+
oder Power Mac G3/G4
64 MB RAM
20+MB HDD
MS Windows (98SE/ME/2000/XP)
Mac OS X 10.x
Linux 2.4.

HARDWARE

MEDIO DIGITAL MEDIA PLAYER	
System	PS2
Hersteller	broadq
Preis	60 Euro
Anleitung	
Bedienung	
GESAMT	2

DivX, MP3 & Co.: Medio macht die PS2 zur Multimedia-Zentrale.

ONLINEKOSTEN-CHECK

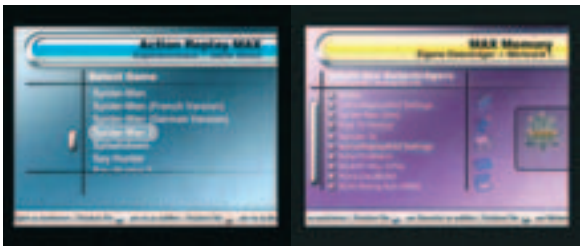
IN DIESER TABELLE FINDEN SIE JEDEN MONAT DIE EMPFEHLENSWERTESTEN ONLINE-TARIFE*.

Anbieter	Tarifname	Geschwindigkeit up/down	Monatlicher Grundpreis	Einmalige Anmeldegebühr	Voraussetzung	Volumen-Begrenzung
FAVENTIA www.faventia.de	DSL Light	128/1064kbit/s	9,99 Euro	19,90 Euro	Vorhandener T-DSL-Anschluss**	Keine Volumenbegrenzung
PREISE-ABC www.preise-abc.de	Euro Free Volumen	512/3074kbit/s	0,00 Euro	keine	Neubeauftr. DSL-Anschl. über Preise ABC***	1000MB/ Monat
SURFINO www.surfino.com	TimeFlat-rate	384/2048kbit/s	0,00 Euro	9,90 Euro	Vorhandener T-DSL-Anschluss**	500MB/ Monat
TISCALI www.tiscali.de	DSL Flat Classic	128/768kbit/s	15,90 Euro	keine	Vorhandener T-DSL-Anschluss**	Keine Volumenbegrenzung
LYCOS www.lycos-online.de	DSL 1000	512/3074kbit/s	0,00 Euro	keine	Neubeauftr. DSL-Anschl. über Lycos***	1000MB/ Monat

* Irrtümer und Preisänderungen nach Drucklegung bleiben vorbehalten
** Die monatliche Grundgebühr für einen T-DSL-Anschluss beträgt 16,99 Euro.
*** Die Neueinrichtung eines T-DSL-Anschlusses kostet einmalig 99,95 Euro.

Nützliches, Ausgefallenes, Innovatives oder auch Enttäuschendes: Wir stellen Ihnen Produkte für jede Plattform und jeden Geldbeutel vor.

ACTION REPLAY MAX/-EVO



▲ **CODES:** Tausende Codes für Hunderte von PS2-Titeln. ▲ **MAX MEMORY:** Hilft, Speicherstände auszulagern.

Bigben Interactive legt zwei neue Versionen der Schummelprogramme nach. Die fast identischen Pakete unterscheiden sich lediglich darin, dass der Evo-Version ein 16 MB großer USB-Stick beiliegt.

Gleich geblieben ist die bekannte Funktion, Spiele gezielt zu beeinflussen. Mit den richtigen Codes werden beispielsweise schon von Beginn an versteckte Extras aktiviert oder Ihr Charakter mutiert zum unverwundbaren Supermann.

Mittlerweile ist es sogar möglich, die aktuellsten Codes mit einem PC aus dem Internet zu laden und direkt auf den USB-Stick zu kopieren. Aktualisiert wird dann direkt auf der PS2. Sie benötigen also keinen Netzwerkadapter mehr. Das obligatorische DVD-Region-X sorgt auch bei den neuen Produkten für grenzenlosen DVD-Spaß. Als weiteres Schmankerl ist der MAX-Media-Player integriert, der es Ihnen unter anderem ermöglicht, DivX-Filme und MP3s abzuspielen. Allerdings müssen entsprechende CD-Rs erst mit einem speziellen, beiliegenden Programm unter Windows erstellt werden. Das ist leider umständlich und die Qualität konnte uns hier auch nicht ganz überzeugen.

HARDWARE
AR MAX /-EVO

System	PS2
Hersteller	Datel
Preis	40/50 Euro
Anleitung	★★★★☆
Bedienung	★★★★★

1 GESAMT

Funktionsvielfalt pur. Für Dauerzocker eine Pflichtanschaffung.

DOUBLE EXTENSION CABLE

Die Reichweite des regulären PS2-Controller-Kabels genügt Ihnen nicht? Dann kann Bigben weiterhelfen. Mit dem Double Extension Cable erhalten Sie für zwei Controller jeweils zwei zusätzliche Meter Bewegungsfreiheit. Dank auffälliger Farbe sticht die potenzielle Stolperfalle zusätzlich ins Auge.

HARDWARE
DOUBLE EXTENSION CABLE

System	PS2
Hersteller	Bigben
Preis	15 Euro

Mit einer "extralangen Leitung" können Sie die Pad-Freiheit verdoppeln.

64 MB MEMORY CARD

Für GameCube-Besitzer, denen 59 Speicherblöcke nicht ausreichen, bietet Speedlink eine Variante mit 1019 Blöcken an. Selbst für große Sammlungen steht damit ausreichend Speicherplatz zur Verfügung. Die Karte kommt ohne Datenkompression aus. Im Vergleich zu Nintendos Originalkarten fahren Sie mit dem Pendant günstiger.

HARDWARE
64MB MEMORY CARD

System	GC
Hersteller	Speedlink
Preis	30 Euro
Anleitung	★★★★☆
Bedienung	★★★☆☆

2 GESAMT

Zuverlässige Memory Card für den GameCube mit üppigem Speicherplatz.

RF CUBE PAD

Mit dem RF Cube Pad hat Speedlink einen Konkurrenten zu Nintendos kabellosem Funk-Controller in die Läden gebracht. Anders als das Nintendo-Modell bietet dieses eine optional zuschaltbare Rumble-Funktion. Durch einen Kanal-Schalter lassen sich bis zu vier RF Cube Pads parallel betreiben. Die Funkübertragung klappt tadellos.

HARDWARE
RF CUBE PAD

System	GC
Hersteller	Speedlink
Preis	50 Euro
Verarbeitung	★★★★☆
Ergonomie	★★★★☆

2 GESAMT

Hochwertiges aber auch teures Funk-Joypad mit optionaler Rumble-Funktion.

RGB CABLE WITH SWITCH 4IN1
S-VIDEO CABLE WITH SWITCH 3IN1

Besitzer mehrerer Konsolen kennen das leidige Umstöpseln. Ergebnis sind nicht selten verbogene Pins. Zubehörspezialist Bigben schafft mit dem 4in1-RGB-Kabel und dem 3in1-S-Video-Kabel Abhilfe. Neben PS2, Xbox und PSone findet am RGB-Kabel sogar der GameCube seinen Platz.

Per Schalter wird dann zwischen den Konsolen hin und her gewechselt. Dank AV/RGB-Umschalter wird selbst dem lästigen Grünstich beim Abspielen von DVDs auf der PS2 ein Schnippchen geschlagen.

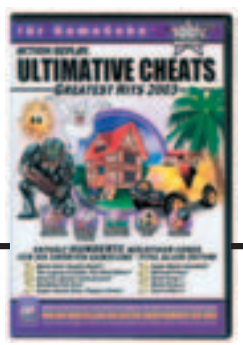
HARDWARE
RGB CABLE/S-VIDEO CABLE

System	PS2 XB GC
Hersteller	Bigben
Preis	noch nicht bekannt

Sinnvolle Anschaffung für alle, die das Umstöpseln Leid sind.

ULTIMATIVE CHEATS: GREATEST HITS 2003

"Ultimative Cheats" basiert auf der Technik des Schummelmoduls Action Replay. Auf der Disc befinden sich Cheats zu zehn GameCube-Titeln, darunter "Zelda: Wind Waker", "Metroid Prime", "Mario Kart" und "Mario Sunshine". Sie starten Ihren GameCube mit der Cheat-CD, aktivieren die gewünschten Codes und legen anschließend das Spiel ein. "Ultimative Cheats" empfiehlt sich nur für GameCube-Spieler, die mehrere der unterstützten Spiele besitzen.



HARDWARE
ULTIMATIVE CHEATS: GREATEST HITS '03

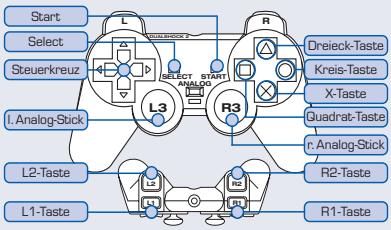
System	GC
Hersteller	Datel
Preis	15 Euro

Angesichts des geringen Umfangs zu teuere Cheat-Sammlung.

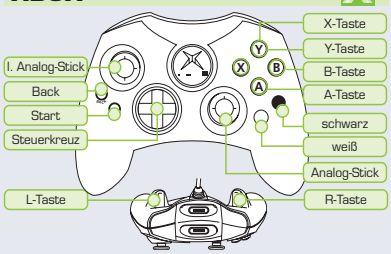
INHALT

SPIELETITEL	SEITE	SYSTEM
CHEATS		
CATWOMAN	88	PC PS2 XBOX
DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS	88	PC PS2 XBOX GC
MAX PAYNE 2	89	PC PS2 XBOX
MEDAL OF HONOR RISING SUN	89	PC PS2 XBOX GC
PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY	90	PC PS2
RISE TO HONOUR	91	PC PS2
SHREK 2	91	PC XBOX GC
SPIDER-MAN 2	91	PC PS2 XBOX GC
WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE	91	PC
ACTION-REPLAY-CODES		
ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE	91	PC PS2
RICHARD BURNS RALLY	91	PC PS2
SOCOM II: U.S. NAVY SEALS	90	PC PS2
TIPPS & TRICKS		
SPIDER-MAN 2: THE GAME	92	PC PS2 XBOX GC
DOOM 3	65	PC

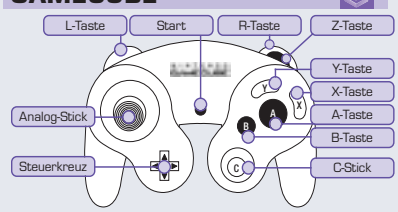
PLAYSTATION2



XBOX



GAMECUBE



CATWOMAN

Passwort

Geben Sie als Passwort 1940 ein. Als Resultat werden verschiedene Bonusoptionen in der Galerie freigeschaltet.

DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS PLATINUM

Das aktuelle "Der Herr der Ringe"-Spiel ist auch als Platinum-Version ziemlich schwer. Um Ihnen die Schlacht um Mittelerde etwas zu erleichtern, haben wir hier ein paar nützliche Codes herausgefunden.

Pausieren Sie das Spiel und geben Sie die Cheats bei gedrückten Schultertasten (L1 + L2 + R1 + R2) ein:

1.000 Erfahrungspunkte

Aragorn: ▲, ■, ●, ✕
Faramir: ■, ●, ▲, ■
Frodo: ▲, ●, ▲, ▼
Gandalf: ●, ●, ▲, ▼
Gimli: ●, ●, ●, ✕
Legolas: ✕, ●, ▲, ✕
Merry: ▼, ▼, ■, ✕
Pippin: ●, ✕, ■, ✕
Sam: ●, ✕, ▼, ✕

Diesen Vorgang können Sie so oft wiederholen wie Sie wollen.

Fähigkeiten auf Level 8

Aragorn: ▲, ■, ●, ▲
Faramir: ●, ▼, ▼, ▼
Frodo: ●, ●, ▼, ▼
Gandalf: ●, ■, ▼, ▼
Gimli: ✕, ●, ▼, ■
Legolas: ■, ▲, ▲, ▼
Merry: ▲, ●, ✕, ■
Pippin: ■, ▲, ▲, ●
Sam: ●, ●, ●, ●

Versteckter Charakter Faramir

Faramir: ✕, ✕, ●, ●

ACHTUNG: Folgende Cheats funktionieren erst, wenn Sie das Spiel einmal erfolgreich durchgespielt haben und ein entsprechender Spielstand auf der Memory Card vorhanden ist:

Unbegrenzt Schusswaffen: ■, ■, ▼, ●
Unverwundbarkeit: ■, ●, ■, ▲
Volle Gesundheit: ■, ■, ●, ●
Nur zerstörerische Angriffe: ●, ▲, ●, ▼
Perfekt-Modus: ●, ▼, ●, ▲
Alle Angriffs-Upgrades: ▲, ▼, ●, ■
Zielanzeige: ▼, ●, ▲, ■

4-Hit-Kombos

Aragorn: ▲, ■, ●, ▼
Faramir: ✕, ■, ▲, ✕
Frodo: ▼, ■, ▼, ●
Gandalf: ▼, ●, ▲, ●
Gimli: ●, ■, ▲, ✕
Legolas: ✕, ●, ●, ■
Merry: ●, ●, ▼, ●
Pippin: ✕, ✕, ▼, ●
Sam: ▲, ▼, ●, ●

Versteckte Charaktere

Frodo: ●, ■, ■, ✕
Merry: ✕, ▼, ▼, ✕
Pippin: ●, ●, ■, ▼

DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS PLAYER'S CHOICE

Pausieren Sie das Spiel und geben Sie folgende Cheats bei gedrückter L- und R-Taste ein:

1.000 Erfahrungspunkte

Aragorn: ▲, B, Y, A
Frodo: ▼, Y, ▲, ▼
Gandalf: X, Y, ▲, ▼
Gimli: X, X, Y, A
Legolas: A, Y, ▲, A
Sam: Y, A, ▼, A

Folgende Cheats funktionieren erst nach einmaligem Durchspielen:

Perfekt-Modus: X, ▼, Y, A
Alle Angriffs-Upgrades: ▲, ▼, Y, B
Nur zerstörerische Angriffe: Y, ▲, Y, ▼
Unbegrenzt Schusswaffen: B, B, ▼, X
Unverwundbarkeit: B, X, B, ▲
Volle Gesundheit: B, B, X, X
Zielanzeige: ▼, X, ▲, B

DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS CLASSIC

Pausieren Sie eine Mission und geben Sie bei gedrückter L- und R-Taste folgende Tastenkombinationen ein:

1.000 Erfahrungspunkte

Aragorn: ▲, X, Y, A
Frodo: ▼, Y, ▲, ▼
Gandalf: B, Y, ▲, ▼
Gimli: B, B, Y, A
Legolas: A, Y, ▲, A
Sam: Y, A, ▼, A

Folgendes funktioniert erst, wenn Sie bereits einmal durchgespielt haben:

Perfekt-Modus: B, ▼, Y, A
Alle Angriffs-Upgrades: ▲, ▼, Y, X
Nur zerstörerische Angriffe: Y, ▲, Y, ▼
Unbegrenzt Schusswaffen: X, X, ▼, B
Unverwundbarkeit: X, B, X, ▲
Volle Gesundheit: X, X, B, B
Zielanzeige: ▼, B, ▲, X
Gandalf: ▼, ▲, ▲, ●
Gimli: ▲, ■, ▲, ✕
Legolas: ✕, ●, ▲, ■
Merry: ▲, ✕, ■, ■
Pippin: ✕, ✕, ▼, ●
Sam: ▲, ▼, ▲, ▲

UNENDLICH LEBEN, VOLLE ENERGIE ODER EINFACH NUR EINEN NETTEN GAG FREISCHALTEN? MIT VGA HOLEN SIE MEHR AUS IHREN SPIELEN!

MEDAL OF HONOR RISING SUN – PLATINUM

Nachdem Sie einen Speicherstand erstellt haben, gelangen Sie beim Starten in das reguläre Menü des Spiels. Wechseln Sie von hier aus in den Unterpunkt "Optionen". Wählen Sie die Funktion "Passwörter" aus und es erscheint eine Eingabemöglichkeit in Form einer alten Schreibmaschine. Geben Sie hier die aufgeführten Passwörter ein und bestätigen Sie mit der Taste "SEND" (links unten auf der Tastatur).

Kehren Sie dann zurück in das vorherige Menü und kontrollieren Sie den Punkt "Bonus". Die nützlichen Funktionen sind nun dort aufgeführt, vorausgesetzt, Sie haben die Passwörter alle richtig eingegeben.

Um die Boni zu nutzen, müssen Sie an die gewünschte Option noch ein rotes Kreuz setzen. Kehren Sie dann zurück und speichern Sie das veränderte Profil ab.

EFFEKT — **PASSWORT**

Achilleskopf ..... MANDARIN
(Nur Kopftreffer neutralisieren Ihre Gegner.)

Scharfschütze ..... PUFFER

Kugelpanzer ..... TANG

Unsichtbare Soldaten ..... TRIGGER
Dieser Effekt dient rein zu Ihrer Belustigung. Alle Soldaten sind ab sofort unsichtbar. Wie in einem Science-Fiction-Streifen "fliegen" die Waffen durch die Gegend und feuern auf sie. Sogar der Soldat, der auf der Schiffsbrücke im Optionsmenü Wache schiebt, ist nicht zu sehen und nur noch sein Helm gleitet hin und her.

Perfektionist ..... HOGFISH
Sie sterben beim ersten Treffer.

Gummigranaten ..... DAMSEL

Alle Wiederholungsobjekte ..... GARIBALDI

Große Arme ..... SPINEFOOT
Wird nicht in der Liste angezeigt. Der Effekt zeigt sich später im Spiel: Alle Charaktere besitzen gewaltige Unterarme, die stark an die "Spinatfetischisten" Popeye erinnern.

Männer mit Hüten ..... SEAHORSE

Silberne Kugel ..... TILEFISH
Ein Treffer genügt, um einen Gegner zu neutralisieren.

Unbegrenzt Munition ..... GOBY

Alle Missionen freischalten ..... BUTTERFLY
Wird nicht in der Liste angezeigt. Sie können nun, nachdem Ihr Profil gespeichert ist, alle Levels auf der Übersichtskarte anwählen.

MEDAL OF HONOR RISING SUN – CLASSIC

Die richtigen Passwörter für die Xbox lauten:

EFFEKT — **PASSWORT**

Achilleskopf ..... CARDINAL
Kugelpanzer ..... WRASSE
Unsichtbare Soldaten ..... PARROT
Gummigranaten ..... BETTA
Alle Wiederholungsobjekte ..... BOXFISH
Unsterblichkeit ..... BANNER
Männer mit Hüten ..... DOTTYBACK
Silberne Kugel ..... BATFISH
Unbegrenzt Munition ..... JAWFISH
Alle Missionen freischalten ..... TUSKFISH

MEDAL OF HONOR RISING SUN – PLAYER'S CHOICE

Die richtigen Passwörter für den GameCube lauten:

EFFEKT — **PASSWORT**

Achilleskopf ..... CICHLID
Kugelpanzer ..... GOURAMI
Unsichtbare Soldaten ..... ZEBRA
Gummigranaten ..... MOOR
Alle Wiederholungsobjekte ..... LOACH
Unsterblichkeit ..... BENGAL
Männer mit Hüten ..... TETRA
Silberne Kugel ..... PLECO
Unbegrenzt Munition ..... DISCUS
Alle Missionen freischalten ..... TUSKFISH
Perfektionist ..... BOTIA
Scharfschütze ..... LELEUPI

MAX PAYNE 2

Spielmodi freischalten

Nachdem Sie ein neues Spiel gewählt haben, finden Sie in der Auswahl des Spielmodus sechs Punkte vor. Zu Beginn ist dort nur die erste Option anwählbar.

Mit dem folgenden Cheat schalten Sie alle anderen Spielmodi frei, ohne das Spiel mehrmals absolvieren zu müssen.

Starten Sie einfach ein Spiel und geben Sie die folgende Tastenkombination schnell ein ..... ●, ●, ●, ✕, ←, →, ←, →, ●, ●, ●, ✕, ←, →, ←, →

Es erfolgt keine Bestätigung. Wechseln Sie nun mit SELECT + START direkt zurück ins Hauptmenü. Wechseln Sie zum Menüpunkt "Neues Spiel" und bestätigen Sie mit der ✕-Taste.

Die Spielmodi Knallhart, Tot bei Ankunft sowie die Minispielchen Eine Minute in New York und Todesurteil sind nun anwählbar geworden. Zusätzlich steht die Option "Zu Kapitel springen" zur Verfügung.

Mit der Xbox-Version des Spiels funktioniert das genauso. Die richtige Tastenkombination lautet hier ..... X, X, X, A, ←, →, ←, →, X, X, X, A, ←, →, ←, →

WICHTIGE HOTLINES

Wer kennt das nicht? Der verflixte Endgegner will einfach nicht klein beigeben! Hilfe versprechen die Hotlines der Hersteller. Wir haben für Sie die Wichtigsten zusammengestellt.

Damit Sie sich nicht arm telefonieren, geben wir die jeweiligen Tarife an.

UNSER TIPP: Notieren Sie vor dem Telefonat alle notwendigen Informationen.

ALLE SPIELETITEL	**0190 - 82 46 83**	
1,86 Euro/Min.	Mo.-So. 8.00 - 24.00 Uhr	
ACCLAIM	**0190 - 82 46 63**	
1,86 Euro/Min.	Mo.-So. 8.00 - 24.00 Uhr	
ACTIVISION	**0190 - 51 00 55**	
0,62 Euro/Min.	Mo.-Fr. 14.00 - 18.00 Uhr, Sa.-So. 16.00 - 18.00 Uhr	
ATARI	**0190 - 77 18 83**	
1,24 Euro/Min.	Mo.-Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	
AVALON	**0190 - 77 18 88**	
1,24 Euro/Min.	Mo.-Fr. 10.00 - 20.00 Uhr	
CODEMASTERS	**0190 - 90 00 45**	
1,24 Euro/Min.	Abfrage	
EIDOS	**0190 - 83 95 82**	
1,86 Euro/Min.	Mo.-So. 10.00 - 22.00 Uhr	
ELECTRONIC ARTS	**0190 - 77 66 33**	
1,24 Euro/Min.	Mo.-Fr. 9.30 - 13.00 Uhr, 14.00 - 17.30 Uhr	
KONAMI	**0190 - 82 46 94**	
1,86 Euro/Min.	Mo.-So. 8.00 - 24.00 Uhr	
MICROSOFT (XBOX)	**01805 - 25 11 99**	
0,12 Euro/Min.	Mo.-Fr. 8.00 - 18.00 Uhr	
NINTENDO (GC/GBA)	**0190 - 00 00 00**	
0,51 Euro/Min.	Mo.-Fr. 13.00 - 17.00 Uhr	
NINTENDO (GC/GBA) Technik	**01805 - 00 58 06**	
0,12 Euro/Min.	Mo.-Fr. 13.00 - 17.00 Uhr	
SONY (PS2)	**0190 - 57 85 78**	
0,62 Euro/Min.	Mo.-Fr. 10.00 - 20.00 Uhr	
SONY (PS2) TECHNIK	**01805 - 76 69 77**	
0,12 Euro/Min.	Mo.-Fr. 10.00 - 20.00 Uhr	
SUNFLOWERS	**06104 - 94 82 0**	
Festnetztarif.	Mo./Mi./Fr. 10.00 - 16.00 Uhr	
SWING	**02131 - 40 66 49 9**	
Festnetztarif	Mo./Mi./Fr. 16.00 - 19.00 Uhr	
TAKE 2	**0190 - 8732 68 36**	
1,86 Euro/Min.	Mo.-Fr. 8.00 - 24.00 Uhr	
THQ	**0190 - 50 55 11**	
0,62 Euro/Min.	Mo.-Fr. 16.00 - 20.00 Uhr	
UBISOFT	**0190 - 88 24 12 10**	
1,86 Euro/Min.	Mo.-So. 11.00 - 24.00 Uhr	

Wurde Ihnen kompetent und freundlich weitergeholfen? Oder hatten Sie das Gefühl, Sie wurden abgezockt? Schreiben Sie uns Ihre Erfahrungen mit den Hotlines der Hersteller:
tipps@cypress.de

PS2-CODES

AR2-MAX

Mit dieser Schummel-CD können Sie alles aus Ihren Spielen herausholen, vorausgesetzt, Sie haben den richtigen Code parat. In der VGA finden Sie daher immer eine kleine aber feine Auswahl. Achtung: Sie benötigen zur Ausführung unbedingt ein Action-Replay-2 (ca. 40 Euro, im Fachhandel erhältlich).

SOCOM II: U.S. NAVY SEALS

MASTER CODE

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

BUQ2-M3MJ-PUVW3
9KYV-79BY-N24RQ
T3BM-YQC3-AFR12
DT9R-WA9N-U57V3
PA4N-9B02-2UGFX
9NP3-VR3H-1ETA2
DFM3-7KE9-6XKTR

AR-MAX 3.13 FIX

Bitte diesen Code bei AR-MAX-Versionen unter Version 3.14 zusätzlich verwenden.

85K0-MMEV-T01K3
GCEA-YHBD-KBXUB
KDDU-QM20-9U8ZR
436Z-47RV-D57Q9
E0WZ-7CG4-A5JB7
055K-NN0C-N6QPE

Die folgenden Codes funktionieren nur im Story-Mode. Sie können nicht online genutzt werden.

UNBEGRENZT MUNITION

PJK2-FRHM-MBX4B
AEMN-Z5CJ-QQX01
4C4X-A78X-8RY79

WEITERE SPRÜNGE

ZGFQ-KWAW-G3H5R
P7H0-55TM-2E5EY
8992-55DC-QFMGH
23A1-GQ8J-5KYAP

NOCH WEITERE SPRÜNGE

GFX6-4QB8-R9VKG
V4KZ-80FZ-E5V7E
8992-55DC-QFMGH
23A1-GQ8J-5KYAP

KEIN ENERGIEABZUG BEI STÜRZEN

RQKB-QGTV-1D1DQ
R5ND-QY8F-CD60H
B8JC-J8K0-9YM7P
DF4B-GVFN-4CUMP

GEGNERISCHE INTELLIGENZ DEAKTIVIEREN

(Gegner registrieren die Seals fast nicht mehr.)

0J00-6DTR-CB411
E7W4-Y3M1-4M20T
M3CK-QCPK-BFCKG
GDJJ-DXX5-EPBPT

MISSION IMMER ERFOLGREICH ABSCHLIESSEN

(Egal wie schlecht das Ergebnis ausfällt.)

ZP1Z-B0G1-3VMNV
5UCZ-YQFG-7TKUP
FVZX-DP03-AFRPQ
04CP-W8HR-8U9C5

PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY

Noch bevor uns die Testversion erreicht (Test folgt in der nächsten VGA) haben wir schon Tipps parat. Die folgenden Passwörter werden in einem versteckten Menü eingegeben. Um dieses zu erreichen, wechseln Sie ins Hauptmenü. Markieren Sie die Option "Extras", sodass diese gelb aufleuchtet. Drücken Sie jetzt einmal die R1-Taste. Es ertönt ein teuflisches Lachen und es wird eine neue Funktion angezeigt.

Hier können die aufgelisteten Codes eingegeben werden. Jeder Code muss mit der Funktion "ENT" rechts an der Seite bestätigt werden. Hat alles geklappt, bestätigt eine kurze Einblendung unten im Bild die erfolgreiche Eingabe.

Zusätzliche Spielermodelle freischalten

Die Spielermodelle werden einsetzbar, sobald Sie ein neues Spiel oder eine Zusatzmission starten.

EFFEKT	CODE
Crispy Soldier	454566
Dockworker	364654
Edgar Barret	497878
Edgar Barret (Training 1)	196001
Edgar Barret (Training 2)	196002
Edgar Barret (Training 3)	196003
Edgar Barret (Training 4)	196004
Edgar Barret (Training 5)	196005
Edgar Barret (Training 6)	196006
Jack	698798
Jov Leonov	468987
Kimiko Jones	978798
Labcoat	998789
Marlena Kessler	489788
Marlena Kessler (Bikini)	135454
Marlena Kessler (Leder)	136876
Marlena Kessler (Saranae)	65496873
MP1	321646
MP2	698799
MP3	654659
Nick Scryer (Stealth)	456498
Nick Scryer (Training)	564689
Nick Scryer (Urban)	484646
Nick Scryer (Wasteland)	975466
Sara Blake	135488
Sara Blake (Psi)	468799
Sara Blake (Suicide)	231644
Scorpion	546546

▲ **TRICK:** Markieren Sie zuerst die Option Extras im Hauptmenü des Spiels.

VERSTECKT: Die R1-Taste bringt dieses versteckte Code-Menü an den Tag.

The General (Clown)	431644
The General (Default)	459797
Tonya	678999
UN Soldier	365498
Wei Lu	231324
Wei Lu (Dragon)	978789
Wei Lu (Tranquility)	654654

Extra-Missionen freischalten

Die folgenden Missionen werden unter der Option "Extra-Content" anwählbar.

EFFEKT	CODE
Aura Pool	659785
Bottomless Pit	154897
Bouncy, Bouncy	568789
Floor of Death	05120926
Gasoline	9442662
Gearshift	154684
Gnomotron	456878
Panic Room	76635766
Psi Pool	565485
Stoplights	945678
Tip the Idol	428584
TK Alley	090702
Up and Over	020615

Spielmodi freischalten

Die folgenden Spielmodi werden unter den Optionen "Extra-Content" und "Extra Missions" anwählbar.

EFFEKT	CODE
Arcade Mode	05051979
Cooperative Play Mode	07041979
Dark Mode	465486
Survival	7734206

Weitere Extras

EFFEKT	CODE
Skinselection	6016
Bullet Resistant (Kugelsicher)	548975
No Head Cheat (keine Köpfe)	987978
Super Psi	456456
Unlimited Ammo (Unbegrenzt Munition)	978945
Unlock all Psi Powers (Alle Psi-Kräfte)	537893

UNENDLICH LEBEN, VOLLE ENERGIE ODER EINFACH NUR EINEN NETTEN GAG FREISCHALTEN? MIT VGA HOLEN SIE MEHR AUS IHREN SPIELEN!

▲ **EINGABE:** Auf diesem Bildschirm wird die Tastenkombination eingegeben.

RISE TO HONOUR

Extras und Kapitel freischalten

Starten Sie das Spiel und warten Sie, bis der Hauptscreen mit der Aufforderung "Drücken Sie die Start-Taste" erscheint.

Geben Sie nun die folgende Tastenkombination ein, während Sie L1 + R1 gedrückt halten ..... ●, ▲, ▼, ●

Es erfolgt keine Bestätigung.

Lassen Sie jetzt die Schultertasten wieder los und betätigen Sie START.

Schauen Sie nun in der Kapitelauswahl nach. Hat alles geklappt, sind hier alle Abschnitte des Spiels freigeschaltet. Zusätzlich sind alle Extras aktiviert und können direkt angewählt werden.

▲ **ERGAUNERT:** Neben allen Extras wird auch die Kapitelauswahl freigeschaltet.

SHREK 2

Starten Sie ein Spiel und pausieren Sie im ersten Level. Wechseln Sie zum Notizbuch. Geben Sie die aufgeführten Tastenkombinationen ein. Richtige Eingaben werden durch eine kurze Meldung bestätigt. Brechen Sie ab und kehren Sie zurück zum Hauptmenü. Hier sind nun die praktische Levelanwahl und die Bonusspiele verfügbar.

Alle Levels freischalten

Xbox ..... ←, ↑, X, A, ←, ↑, X, A, ←, ↑, X, A, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑

GameCube ..... ←, ↑, A, X, ←, ↑, A, X, ←, ↑, A, X, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑

Alle Bonusspiele freischalten

Xbox ..... ←, ↑, X, A, ←, ↑, X, A, ←, ↑, X, A, Y, A, Y, A, Y, A

GameCube ..... ←, ↑, A, X, ←, ↑, A, X, ←, ↑, A, X, Y, X, Y, X, Y, X

WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE

Cheats

Öffnen Sie im Spielverlauf mit [Enter] die Konsole und geben Sie den gewünschten Cheat dort ein. Beachten Sie bitte die Groß- und Kleinschreibung.

Schneller Aufbau von Gebäuden und Einheiten ..... WarpTen
Schneller Tod ..... IocainePowder
God-Mode ..... WhosYourDaddy
Mehr Gold (XXX=Menge) . KeyserSoze [XXX]
Mehr Lumber (XXX=Menge) LeafitToMe [XXX]
Farmen müssen nicht mehr für Essen gebaut werden ..... PointBreak
Unbegrenzt Mana ..... ThereIsNoSpoon
Sofort aufgeben . SomebodySetUpUsThBomb
Sofort gewinnen . AllYourBaseAreBelongToUs
Schnellere Forschung ..... WhoIsJohnGalt
Forschung +1/Forschungsergebnisse stehen zur Verfügung ..... SharpAndShiny
Kein Nebel des Krieges ..... IseeDeadPeople
Zaubersprüche können schneller wieder eingesetzt ..... TheDudeAbides
Die Sonne geht auf ..... RiseAndShine
Die Sonne geht unter ..... LightsOut

TIPP DES MONATS

SPIDER-MAN 2

Ultimatives Passwort

Starten Sie ein neues Spiel. Damit der folgende Trick funktioniert, darf sich kein Speicherstand des Spiels auf einer Memory Card beziehungsweise auf der internen Xbox-Festplatte befinden.

Tragen Sie sich nun mit folgendem Namen ein ..... HCRAYERT (Es handelt sich um den rückwärts geschriebenen Namen des Entwicklers Treyarch.) Bestätigen Sie.

Der eingegebene Namen verschwindet und Sie haben die Möglichkeit, einen eigenen Namen einzugeben.

Das Resultat: Sie starten durch, ohne den Story-Mode absolvieren zu müssen. Lassen Sie sich nicht von der Prozentangabe des Spielfortschritts irritieren.

Schon bei Spielstart sehen Sie, wie die Heldenpunkte nur so auf Spidey herabrieseln. Allerdings sind noch keinerlei Geheimnisse/Icons eingesammelt. Auch sämtliche Upgrades fehlen.

Da das Heldenpunktekonto ja geradezu überläuft, schwingen Sie sich erst mal in den nächsten Shop und kaufen alles ein.

Neben dem Kino wartet auch schon die Arena (am Hafen). New York liegt vor Ihnen und Sie können spielen, spielen, spielen...

PS2-CODES

AR2-MAX

Mit dieser Schummel-CD können Sie alles aus Ihren Spielen herausholen, vorausgesetzt, Sie haben den richtigen Code parat. In der VGA finden Sie daher immer eine kleine aber feine Auswahl. Achtung: Sie benötigen zur Ausführung unbedingt ein Action-Replay-2 (ca. 40 Euro, im Fachhandel erhältlich).

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

MASTER CODE 46DF-5BYJ-NWY8C
..... C4CW-5FPP-3T9TC

CONTAINERCODE FÜR MAXIMALE VITALITÄT UND UNBEGRENZT VITALITÄT
(Container) 7RG5-0D0Z-FV6HX

MAXIMALE VITALITÄT 1YVM-TTN5-X9FZD
..... BJ1K-VQX2-H8NDZ
..... KX5N-QK1M-K3HVW

UNBEGRENZT VITALITÄT 6DQW-XP6U-32V8A
..... WP7G-2V3W-QA6AF

ONIMUSHA-MODUS
(Container) VHB5-DD8Q-06YN4

UNBEGRENZTER ONIMUSHA-MODUS
..... ZVVU-841C-Z1WGW
..... 2Q98-DDGU-4ERKB

MAXIMALER ONIMUSHA-MODUS
(R3 + R1 aktiviert / R3 + R2 deaktiviert)
..... 43YC-YB5O-K25U8
..... VGC1-4UWN-CZJ2V
..... 18UF-Y1MZ-W8FX2
..... 73UH-E1TN-4MDMC
..... UBZY-4T23-JN9GJ
..... K9RD-9269-FGQY3
..... XKGR-QE3Y-Z6DN5

UNBEGRENZT PFEILE TCUY-FR0O-Z95EY
..... 6U3K-PB8J-CB7X2

UNBEGRENZT OGRE-KRAFT DNTF-H4FP-THVDB
..... VHG2-97V8-QHA8N

MAXIMALE SEELEN KV29-Q8R6-DHPDV
..... N41F-Z7RP-5QF2W

FÜNF LILA SEELEN 6WAE-BGNF-ZP39E
..... THME-2535-HE27J

UNBEGRENZT GEGENSTÄNDE BENUTZEN
..... EP6M-JYQY-8VAGV
..... 1XV2-V1U1-VJ3DO

ALLE EXTRA-OPTIONEN FREISCHALTEN
..... KQ4Q-6BFR-DZ4AF
..... BA32-J1MW-VGYKA

RICHARD BURNS RALLY

MASTER CODE 912W-FRBB-XPRQF
..... 7U7Y-OWQP-V15E8

GESAMTES TRAINING ABSOLVIERT
..... 652U-BVZ3-PHNGD
..... YTNX-CTT3-U5DOM
..... QD70-1PQP-YFFZR

ALLE STRECKEN FREISCHALTEN HYE4-Z3UH-GDO7D
..... 03Z1-QTPT-9R4Q9
..... CZV3-EEV3-E652E

ALLE FAHRZEUGE VERFÜGBAR . 5GBR-1DR6-8NE7H
..... QYZ9-6FDH-7KK7C
..... DXPE-BNZ4-4AOFA

SPIDER-MAN 2: THE GAME

Komplettlösung: Schwingen Sie mit VGA durch die Straßenschluchten von New York. Kostüm überziehen und los geht's!

ALLGEMEINE TIPPS

Normales oder leichtes Schwingen?

Kein falscher Stolz! Es ist noch kein Netzschwinger-Meister vom Himmel gefallen. Wählen Sie zunächst das leichte Schwingen. Gerade in Situationen, in denen es auf schnelle Ortswechsel ankommt, verschaffen Sie sich damit einen nicht zu unterschätzenden Vorteil.

Im späteren Spielverlauf wechseln Sie die Funktion. Haben Sie ausreichend Übung, schwingen Sie sich effektiver durch die Häuserschluchten. Wichtig: Trainieren Sie das Abspringen vom Netz mit der Sprungtaste im Schwung, um noch schneller vorwärts zu kommen.

Netzschwinger oder Netzspringer?

Sie kommen nicht immer am schnellsten voran, wenn Sie sich mit dem Netz durch die Straßenschluchten schwingen. Wenn Sie Orientierungsschwierigkeiten haben, rennen Sie einfach mit gehaltener Laufen-Taste. Laden Sie parallel den Sprung auf und hüpfen Sie vorwärts, sobald die Leiste aufgeladen ist. Die Kombination aus Rennen und Springen ist vor allem bei Verfolgungen sehr effektiv.

Upgrades kaufen

Sie müssen nicht warten, bis Sie Ihr Aufgabenplaner dazu anhält, ein bestimmtes Upgrade zu kaufen. Sammeln Sie bereits von Beginn an fleißig Heldenpunkte, indem Sie bei vielen zufällig Ihren Weg kreuzenden Verbrechen eingreifen. Dann können Sie sich Ihre Upgrades schon früh zulegen.

Spinnenreflexe

Machen Sie bei Bedarf Gebrauch von Spideys Spinnenreflexen. Keine Sorge, die blaue Anzeige füllt sich immer wieder vollständig auf. Wer hier spart, ist selbst Schuld. Übrigens: Kunststücke in der Luft helfen, die Leiste schneller zu füllen.

Zufallsverbrechen

Egal ob Autodiebstähle, Raubüberfälle oder Lebensmüde – für den Netzschwinger gibt es immer was zu tun. Die Zufallsverbrechen können Sie nach Lust und Laune beackern.

Achten Sie auf die Passanten, die auf Probleme aufmerksam machen. Für erfolgreiche Abschlüsse gibt es Heldenpunkte. Aber Achtung: Bei Misserfolg gibt es Punktabzug.

Tipps-Zeichen

Tipps-Zeichen geben nicht nur Hinweise, sondern bringen auch Gratis-Heldenpunkte. Um herauszufinden, welche bereits aufgerufen worden sind, müssen Sie nur auf die Karte schauen. Bereits aufgerufene Tipps-Zeichen sind mit einem dünnen, gelben Rand markiert.

Keine Angst vor Autos

Vor dem Verkehr müssen Sie keine Angst haben. Normalerweise wird ein Spider-Man nicht überfahren. Außer bei den Zufallsverbrechen, in denen es um Verfolgungsjagden geht. Hier droht Energieverlust, wenn Sie unter die Räder kommen. Ach ja, das gilt auch für Polizeifahrzeuge, die flüchtige Verbrecher jagen. Gehen Sie also schnell in Deckung.

▲ **AUFRÜSTEN:** Kaufen Sie sich die Upgrades, sobald diese verfügbar sind. Sie müssen nicht warten, bis das Spiel Sie explizit dazu auffordert.

▲ **ABBRUCH:** Wer das Spiel erneut startet, kann durch das Icon auf dem Wolkenkratzer die Einführung abbrechen.

Lebensenergie aufladen

Steht eine schwierige Schlüsselszene bevor? Und die Lebensenergie ist nicht vollständig gefüllt? Dann speichern Sie und laden den soeben erstellten Spielstand neu. Schon steht die Lebensleiste wieder auf dem Maximum. Aber denken Sie daran, dass die Leiste für Ihre Spinnensinne wieder gefüllt werden muss.

KAPITEL 1

Was hätte sein können

Spielen Sie die Einführung durch. Tipp: Wenn Sie sofort auf das höchste Gebäude klettern, finden Sie ein Icon, mit dem Sie die Einführung abbrechen können.

KAPITEL 2

Ein ganz normaler Tag

Machen Sie sich mit der Steuerung vertraut. Bringen Sie dem Spielhallenbesitzer sein Geld zurück und kaufen Sie sich im Comic-Laden das Schwungtempo-Upgrade. Später können Sie in der Spielhalle viele Minispielchen freischalten. Einfach von Zeit zu Zeit vorbeischauen.

KAPITEL 3

Pünktlichkeit ist aller Laster Anfang

Auf dem Weg zur Vorlesung werden Sie Zeuge eines Überfalls. Selbstverständlich müssen Sie eingreifen. Zum ersten Mal haben Sie es dabei mit einer ganzen Gruppe von Verbrechern zu tun. Haben Sie schon einmal die Spinnenreflexe eingesetzt? Wenn nicht, ist das ein guter Zeitpunkt. Aktivieren Sie die Spinnensinne und Spideys Wahrnehmung und Kampfgeschwindigkeit verändern sich. Dann können Sie angreifen, bevor die Gegner reagieren können. Schließlich bewegen sie sich merklich langsamer.

Wie empfehlen, den Angriff aus dem Lauf heraus durchzuführen. So verstärken Sie nämlich Ihre Schläge. Erwischen Sie den richtigen Winkel, kann Spidey sogar mehrmals in der Luft auf Gangster eindreschen.

▲ **KAPITEL 3:** Aus dem richtigen Winkel heraus starten Sie Luftattacken.

▲ **KAPITEL 3:** Nutzen Sie die Trennwände im Museum als Schutz vor Kugeln.

▲ **KAPITEL 4:** Attackieren Sie Rhino immer dann, wenn er benommen taumelt.

Tipp: Ist ein geschlagener Gegner noch in der Luft, können Sie ihm hinterherspringen und weitere Treffer landen.

Nachdem die Bösewichter erledigt sind, geben Sie der Geschädigten ihre Tasche zurück und machen sich auf den Weg zu Dr. Conners.

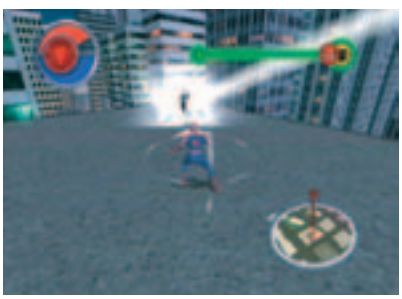
Nach der Unterhaltung warten drei Aufgaben, bevor es weitergeht. Streunen Sie ein wenig herum und kümmern Sie sich um Zufallsverbrechen, bis Peter das Treffen mit MJ und Harry wieder einfällt. Schwingen Sie zum verabredeten Treffpunkt. Den vom Spiel vorgeschlagenen Besuch im Pizza-Laden sollten Sie aufschieben. Kümmern Sie sich lieber um Ihre Heldenpunkte und füllen Sie Ihr Konto auf. So lernen Sie auch die Steuerung noch besser kennen.

Treffen vorbei? Dann ab zum Pizza-Laden.

Nachdem Sie Pizza Parlor aufgesucht haben, steht ein weiteres Treffen mit MJ an. Sie händigt Ihnen eine Eintrittskarte aus. Bevor die Unterhaltung jedoch weitergeführt werden kann, beobachtet Peter – dank Spinnensinn – einen schweren Raubüberfall. Also, ab ins Kostüm!

Die Gauner im Museum sind keine echte Bedrohung, doch können sie mit ihren Waffen an Spideys Lebensleiste nagen. Versuchen Sie aus diesem Grund, eine Gegnergruppe nach der anderen auszuschalten.

Die Trennwände im Museum eignen sich hervorragend, um Spidey ein wenig aus den Schusslinien herauszuhalten. Sollte der Beschuss im ersten Stock anfangs zu stark sein, können Sie auch schnell wieder hinunter ins Erdgeschoss schwingen. Keine Sorge, die Verbrecher laufen nicht weg. Erledigen Sie immer einen nach dem anderen und springen Sie herab, um sich neu zu orientieren und zu verschnaufen.



▲ **KAPITEL 3:** Orientieren Sie sich an den "Kondensstreifen", die Cat hinterlässt.

Probieren Sie bei dieser Auseinandersetzung auch die Fähigkeit aus, Gegner zu fixieren. Dazu drücken Sie einfach kurz ↓ und Ihr Held wendet sich automatisch dem nächsten Gegner zu. Diese Funktion hat den Vorteil, dass Sie einen Kontrahenten auch bei hastigen Bewegungen nicht aus den Augen verlieren.

Der Nachteil: Beim Ausweichen können Sie etwas durcheinander kommen. Zudem haben andere Gegner die Möglichkeit, auf Spider-Man einzuwirken, während dieser auf einen einzigen Gegner fixiert ist. Trainieren Sie deswegen die Fixierung und üben Sie auch, diese durch erneutes Drücken von ↓ schnell wieder aufzuheben. Sie werden den Nutzen dieser Übung später noch deutlicher spüren.

Haben Sie den Haufen erledigt, treffen Sie zum ersten Mal Black Cat. Diese müssen Sie nun über die Dächer hinweg verfolgen. Verlassen Sie sich dabei nicht zu sehr auf Ihre Schwingkünste. Beherzte, weite Sprünge mit aufgeladener Sprungleiste sind jetzt merklich effektiver. Vor allem die Gegnerfixierung wirkt wahre Wunder. Orientieren Sie sich zusätzlich an den "Kondensstreifen", die Cat hinterlässt. Einige Häuserblocks weiter holen Sie sie schließlich ein und es folgt eine kurze Unterhaltung.

KAPITEL 4

Der Fleiß der Spinne

Haben Sie langsam Spaß gefunden am Herumschwingen? Dann grasen Sie die Stadt nach Verbrechern ab, dabei verdienen Sie weitere Heldenpunkte. Kaufen Sie sich später im Comic-Laden die Schwungtempo-Stufe zwei sowie weitere Upgrades, falls die Punkte reichen.

Suchen Sie dann den Daily Bugle auf und nehmen Sie den angebotenen Auftrag an. Haben Sie die Punkte an den Hochhäusern erreicht, machen Sie einfach immer ein Foto. Bringen Sie die Bilder danach zur Redaktion zurück und kassieren Sie die Punkte. Jetzt ist ein guter Zeitpunkt, um den Spielstand zu speichern: Kaum hat Peter die Redaktion verlas- ▶

▲ **KAPITEL 4:** Schießen Sie Fotos für den Daily Bugle. Orientieren Sie sich dabei an den Wegmarken, die unten rechts auf dem Radar eingeblendet werden.

▲ **KAPITEL 6:** Sobald Sie das fünfte Symbol eingesammelt haben, folgt ohne Vorwarnung eine erneute Verfolgungsjagd mit Black Cat.

▲ **KAPITEL 7:** Der Hindernislauf ist einfacher als es zunächst aussieht.

sen, tritt der erste Superschurke auf den Plan. Rhino ist groß, kräftig und sehr gut gepanzert. Im Kampf müssen Sie darauf achten, immer wieder rechtzeitig die Ducken-Taste zu betätigen, wenn Ihr Spinnensinn anschlägt. Wilde Spieler hämmern einfach unentwegt auf die Taste ein, dann klappt es auf Anhieb. Hat Rhino mehrmals mit dem mächtigen Eisen nach Ihnen geschlagen, ist er kurz benommen. Ein guter Zeitpunkt, zwei bis vier gezielte Schläge anzubringen. Wiederholen Sie das Spielchen so lange, bis er besiegt ist.

KAPITEL 5

Konferenz der Gedanken

Das erste Treffen mit Dr. Octavius können Sie zusammen mit Harry gefahrlos hinter sich bringen. Kaufen Sie sich das erforderliche Upgrade und verdienen Sie sich die vorgeschriebenen Heldenpunkte.

KAPITEL 6

Katz und Maus

Suchen Sie zuerst die fünf Kamera-Symbole, die auf der Karte angezeigt werden. Nachdem das fünfte Symbol einkassiert wurde, treffen Sie Black Cat erneut bei ihrer Lieblingsbeschäftigung an – Diebstahl. Verfolgen Sie sie über die Dächer und halten Sie auf dem Weg die Augen offen: Sicher finden sich weitere Hochhaus-Symbole. Haben Sie Cat eingeholt, plaudern Sie ein wenig mit ihr und sie verschwindet auf's Neue.

Machen Sie sich nun auf den Weg zu MJs Wohnung. An der Haustüre erhalten Sie die Nachricht, dass sie bereits im Kino sei. Also los!

Zum Kino flitzen.

Verdienen Sie sich die restlichen Heldenpunkte und kaufen Sie sich das Schwungtempo-Upgrade der Stufe drei.

KAPITEL 7

Stolz und Vorurteil

Ab zum Daily Bugle. Sprechen Sie mit JJJ und machen Sie sich danach auf zur Arena. Der Weg dahin ist markiert. Im Inneren warten einige fordernde Spielchen.

- **Runde 1:** Verbrecher in die Grube werfen. Hier müssen Sie mehr Verbrecher in die Grube werfen als die Widersacher. Achten Sie darauf, immer nur die grün markierten in das Loch zu stoßen – andernfalls gibt's keine Punkte. Es ist nicht schwer, die herumlaufenden Ziele mit schnellen Netzen an sich heranzuziehen und dann mit ihnen in die richtige Grube zu springen. Schon im Fallen laden Sie die Sprungleiste auf, um sofort wieder nach oben zu gelangen. Wiederholen Sie dieses Spielchen so lange, bis Sie gewonnen haben.
- **Runde 2: Hindernislauf.** Rennen Sie sofort die erste Reihe entlang, um nicht vom gegnerischen Laser getroffen zu werden. Legen Sie den Schalter auf der anderen Seite um und schon werden Sie nach oben befördert. Dieser zweite Abschnitt sollte nicht schwer sein, wenn Sie genau hinschauen.
- **Den dritten Abschnitt** meistern Sie mit einem banalen Trick: Versuchen Sie erst gar nicht, auf den Abschnitt mit den rotierenden Plattformen zu treten. Lassen Sie Spidey ganz einfach an der Wand entlang klettern, die sich nicht bewegt.
- Mit dem richtigen Augenmerk ist auch **Abschnitt 4** zu bewältigen. Bei jeder Drehung der Platten laufen Sie um eine Plattform weiter nach vorne. Dabei sollten Sie nicht aus dem Takt kommen, sonst stürzen Sie ab.
- **Abschnitt 5:** Setzen Sie Spider-Man am Rand einer Plattform ab und halten Sie die Laufen-Taste schon gedrückt, bevor Sie nach vorne krabbeln.
- **Abschnitt 6:** Mit vorsichtigen Sprüngen gelangen Sie von einer Plattform zur nächsten bis zum rettenden Schalter. Aber Vorsicht! Springen Sie nicht zu hoch, sonst kassieren Sie Lasertreffer. Sie müssen auf der Seite entlangspringen, auf der Ihnen die Plattformen entgegenkommen. Auf der anderen Seite würden Sie zu schnell Treffer abkriegen und ausscheiden.

KAPITEL 8

Würze des Lebens

Suchen Sie das Apartment von Doktor Octavius. Orientieren Sie sich einfach an der Wegmarkierung. Ziehen Sie sich am Zielpunkt auf dem Dach um, woraufhin eine kleine Unterhaltung mit Ihrem zukünftigen Widersacher ansteht. Kümmern Sie sich danach um das erforderliche Upgrade und um Ihre Heldenpunkte.

Peter erinnert sich zwischendurch an eine Verabredung mit MJ. Geben Sie also Gas und versuchen Sie, den angegebenen Zielpunkt zu erreichen. Auf dem letzten Drittel der Strecke kommt Ihnen jedoch (wie sollte es anders sein) eine Bande Juwelendiebe dazwischen. Greifen Sie ein und beachten Sie, dass ein Sniper-Schütze vom Dach gegenüber auf Sie schießt. Sind die schweren Jungs vor dem Laden erledigt, kümmern Sie sich um den Heckenschützen.

Nun folgt eine kleine Verfolgungsjagd mit einem Fluchtwagen. Dieser wird außerdem von einem Schützen auf der Ladefläche gesichert, der Sie gnadenlos unter Feuer nimmt. Sobald Ihr Spinnensinn anschlägt, müssen Sie entweder seitlich ausweichen oder springen. Das Fahrzeug selbst knacken Sie auf die bekannte Art und Wei-

▲ **WETTRENNEN:** Black Cat fordert Peter immer wieder zu Verfolgungsjagden heraus.

▲ **TIPP:** Fixieren Sie Cat und lassen Sie sie nicht mehr aus den Augen. Aber Vorsicht an der Brücke.

▲ **KAPITEL 9/ABSCHNITT 1:** Setzen Sie die geretteten Reporter draußen an der Treppe ab.

▲ **KAPITEL 9/ABSCHNITT 1:** Nachdem die Reporter gerettet sind, kümmern Sie sich um die Kampfroboter.

se. Erledigen Sie dann noch die restlichen Schurken und machen Sie sich wieder auf den Weg zum Treffen mit Mary Jane.

Selbstverständlich kommen Sie zu spät und können nur noch enttäuscht beobachten, wie Mary Jane mit einem Nebenbuhler von dannen zieht. Sogleich tritt aber Black Cat wieder auf den Plan – folgen Sie ihr zum Lagerhaus, von dem sie Ihnen erzählt. Hier bekommen Sie es mit einer Diebesbande zu tun, die mit automatischen Waffen ausgerüstet ist und Ihnen mächtig zusetzt.

Versuchen Sie, die Kontrahenten in die Gassen rings um den Kampfplatz zu locken, so halten Sie Spider-Man ein wenig aus der Schusslinie. Schnelle, gezielte Netzschüsse stellen die bewaffneten Schurken außerdem einige Momente lang kalt.

KAPITEL 9

Wenn Aliens angreifen

■ **Abschnitt 1:** Überprüfen Sie Ihre Upgrades und machen Sie sich auf zur Redaktion des Daily Bugle. Hier erhalten Sie einen neuen Auftrag. Sobald Sie Ihr Spinnendress angelegt haben, sitzt Ihnen auch schon das Zeitlimit im Nacken.

Sie müssen nun schnellstens zum Theater schwingen. Orientieren Sie sich ein klein wenig links von der Wegmarkierung und laden Sie beim Schwingen die Sprungleiste immer wieder voll auf. Mit ein wenig Übung erreichen Sie das Theater mit ausreichend Restzeit im Rucksack. Rennen Sie nun sofort durch den Haupteingang und nehmen Sie die rechte Treppe nach oben. Erst wenn Sie den Saal im oberen Stockwerk erreicht haben, sind Sie am Ziel.

Sie machen nun Bekanntschaft mit einem weiteren Gegner Spider-Mans – Mysterio. Der Meister der Illusionen hat nichts Besseres zu tun, als Sie vor eine weitere knifflige Aufgabe zu stellen. Es gilt, sechs Reporter zu retten und Mysterios Kampfroboter zu neutralisieren.

Starten Sie mit geladener Sprungleiste von der Mitte der Tribüne aus. Mit dem richtigen Händchen erreichen Sie die Balkone an den Seiten. Auf jedem Balkon steht ein bedrängtes Opfer. Schnappen Sie sich eines nach dem anderen und schwingen Sie vom Rand zurück zum Eingang. Die Geretteten werden draußen an der Treppe abgestellt.

Nun wird es schwerer – die anderen Hilfe Suchenden befinden sich direkt auf der Hauptbühne neben der riesigen Projektion. Kümmern Sie sich jedoch zunächst um einige der aufdringlichen Roboter. Einfach in deren Richtung springen und sie mit mehreren Schlägen attackieren. Denken Sie aber immer daran, rechtzeitig den Laserstrahlen auszuweichen. Befindet sich einer der Roboter in Ihrer Nähe, können Sie auch zur Treppe rennen. Manchmal folgt Ihnen eine der Maschinen nach draußen, wo man leichtes Spiel hat mit ihnen.

Schwingen Sie hinüber zur Hauptbühne und schnappen Sie sich einen Reporter. Sie haben zwei Möglichkeiten, ihn in Sicherheit zu bringen: Entweder laden Sie Ihre Sprungleiste komplett auf, springen so hoch wie möglich durch die Mitte des Saales und setzen Ihr Netz ein – oder Sie versuchen Ihr Glück über die Balkone an den Seiten. Verfehlen Sie den rettenden Ausgang, schwingen Sie einfach einmal im Kreis durch den Saal. Unbedingt vom Flammenmeer auf dem Boden fernhalten. Hier sterben die Geiseln sehr schnell und Spidey verliert eine Menge Energie.

Sind alle sechs Gefangenen in Sicherheit, erledigen Sie die letzten Roboter. Danach geht es zur nächsten Etappe.

■ **Abschnitt 2:** Oberfiesling Mysterio attackiert nun das Wahrzeichen New Yorks – Miss Liberty! Eine ganze Armada von seltsamen Flugkörpern schwebt auf die Freiheitsstatue zu. Selbstverständlich muss Spidey eingreifen. Orientieren Sie sich an der Wegmarkierung und machen Sie sich auf nach Liberty Island. Schwingen Sie an den Flugkörpern entlang. Sobald oben rechts eine Gegneranzeige erscheint, können Sie nicht mehr ins Wasser fallen. ►

Tipp für wahre Hardcore-Spider-Männer: Versuchen Sie doch mal, einen der herumschwirrenden Helikopter von einem der Hochhäuser gegenüber der Freiheitsstatue zu erwischen. Mit ein wenig Glück fliegt dieser "zufällig" hinüber nach Liberty Island.

▲ **KAPITEL 9/ABSCHNITT 2:** Verschaffen Sie sich erst einmal einen Überblick über die Wegstrecke.

▲ **KAPITEL 9/ABSCHNITT 2:** Zerschlagen Sie zuerst die Feuerbälle. Beeilen Sie sich – die Bälle werden immer wieder reaktiviert und Sie müssen erneut zuschlagen.

▲ **KAPITEL 9/ABSCHNITT 2:** Attackieren Sie zuletzt das Hirn. Beeilen Sie sich, denn die Feuerbälle regenerieren sehr schnell.

▲ **KAPITEL 9/ABSCHNITT 3:** Im Spiegelraum sollten Sie immer in Bewegung bleiben um den Doppelgängern zu entkommen.

▲ **KAPITEL 10:** Beobachten Sie das Kraftfeld ganz genau. Es kommt darauf an, den Ausdehnungstakt heraus zu bekommen.

Schwingen Sie erst am Netz ein paar Mal hin und her, um ordentlich Schwung zu holen. Dann erreichen Sie die Insel sicherer.

Die Freiheitsstatue ist inzwischen von einem Kraftfeld Mysterios umgeben. An ihrem Kopf sind acht Feuerbälle befestigt. Ihre Aufgabe besteht zunächst darin, diese zu zerschlagen. Schwingen Sie an den Kopfzacken entlang und versuchen Sie, in die Nähe der Bälle zu gelangen. Diese erzeugen kleine Schwerkraftfelder und ziehen Spider-Man an. Das ist die Chance, um sie zu zerschlagen.

Wichtig: Erst wenn die acht Feuerbälle vernichtet sind, wird der schützende Propeller auf dem Kopf der Freiheitsstatue langsamer und Spidey hat die Gelegenheit, das überdimensionale Gehirn anzugreifen.

Die Faust des Netzschwingers zieht dem Hirn Lebensenergie ab. Aber Beeilung! Sind Sie nicht schnell genug, regenerieren sich die Feuerbälle und Sie müssen die ganze Prozedur wiederholen!

■ **Abschnitt 3:** Nachdem Sie die Freiheitsstatue aus den Klauen Mysterios befreit haben, muss sein Versteck gefunden werden. Mit der Wegmarkierung ist das kein Problem. Sobald Sie das richtige Gebäude erreicht haben, müssen Sie nur noch durch das offene Fenster einsteigen.

Mysterio erweist sich nicht nur als Meister der Illusionen, sondern auch als König des schlechten Geschmacks! Widerliche Spielzeug-Clowns attackieren Spider-Man. Angriffe mit dem Netz bringen hier nichts – die Clowns zerschneiden es sofort. Setzen Sie lieber rohe Gewalt ein in Form von Faustschlägen. Bedenken Sie jedoch, dass die Clowns nach einem Schlag sofort zurückschwingen und Sie schnell treffen können. Nutzen Sie Ihre Spinnensinne, um rechtzeitig auszuweichen.

Sind der Bereich vor dem seltsamen Geisterhaus und die folgende Halle von Gegnern gereinigt, kommen Sie ins Spiegelkabinett.

Sobald Spideys Abbild in einem der Spiegel erscheint, krabbelt ein verzerrter Abklatsch des Netzschwingers hervor!

Was tun? Ganz einfach – zerschlagen Sie alle Spiegel. Um nicht andauernd von Spiegelbildern attackiert zu werden, aktivieren Sie erst einmal drei Duplikate (mehr werden nämlich nicht generiert). Zerschlagen Sie nun die Spiegel und springen Sie anschließend immer quer durch den ganzen Raum.

Bis die Widersacher bei Ihnen angelangt sind, bleibt genug Zeit, reichlich Scherben zu machen. Sind alle Spiegel zerschlagen, erscheint ein rettender Ausgang.

▲ **KAPITEL 9/ABSCHNITT 3:** Schaffen Sie die Clowns vor dem Geisterhaus beiseite. Der Einsatz von Netzflüssigkeit bringt hier jedoch nichts. Wenden Sie Gewalt an.

▲ **KAPITEL 10:** Vorsicht! Geraten Sie in das Kraftfeld, fliegen Sie quer durch den ganzen Raum.

KAPITEL 10

Wenn gute Männer böse werden

Folgen Sie der Wegmarkierung zum Labor. Haben Sie auf dem Dach Ihre zivilen Klamotten übergezogen, folgt eine Vorführung. Die geht allerdings gehörig schief und Spider-Man muss umgehend eingreifen. Aufgabe ist das Deaktivieren des gefährlichen Kraftfeldes.

Um den Reaktor herum befinden sich vier Schalter. Diese müssen Sie zerschlagen, um die Energiezufuhr zu unterbrechen. Leichter gesagt als getan, denn das Kraftfeld breitet sich immer wieder aus – und jede Berührung damit schleudert Spidey quer durch den Raum. Zusätzlich droht ein empfindlicher Abzug an Lebensenergie. Beobachten Sie das Kraftfeld zunächst ganz genau. Es dehnt sich in einem bestimmten Takt aus und zieht sich entsprechend wieder zusammen. Warten Sie auf einen günstigen Moment. Springen Sie dann mit beherzten, weiten Sprüngen quer durch den Raum an die Schalter. Haben Sie einen davon zerschlagen, verändert sich das Ausdehnungsintervall des Kraftfeldes. Nun wieder auf

▲ **KAPITEL 11:** Schalten Sie zuerst Doc Ocks Gehilfen aus.

▲ **KAPITEL 11:** Vorsicht! Werden Sie von den Greifarmen erwischt, kostet das Energie! Halten Sie sich vom Doc fern!

▲ **KAPITEL 12:** Sammelt der Shocker Energie, verdunkelt sich die Szene und es ist eine schnelle Flucht angesagt.

den Takt achten und dann erst weiterspringen. Wenn der vierte Schalter zerschlagen ist, haben Sie es geschafft.

KAPITEL 11

Die Unterwelt des Verbrechens

Sammeln Sie ein paar Heldenpunkte und überprüfen Sie die Upgrades, um dann der Wegmarkierung zu folgen. Sie kämpfen nun zum ersten Mal gegen Doctor Octavius. Dieser hat sich gemeinsam mit einer Verbrecherbande eine Bank vorgenommen. Schalten Sie zuerst seine Gehilfen aus und halten Sie sich fern vom Doc. Den auf Sie zukommenden Granaten müssen Sie möglichst schnell ausweichen. Wenn die ganze Bande blind im Raum herumballert, können Sie das zu Ihrem Vorteil nutzen. Positionieren Sie Spidey in der Nähe eines Gauners und warten Sie, bis die anderen auf Sie schießen. Springen Sie schnell genug weg, setzen sich die Gehilfen mit ihren Granaten gegenseitig außer Gefecht. Den letzten Widerstand brechen Sie mit Netzen und Fäusten. Bedenken Sie jedoch, dass die Gegner hier merklich mehr Schaden einstecken können als im bisherigen Spielverlauf.

Nun geht es Doc Ock an den Kragen. Achten Sie auf seine Tentakel! Sobald sich einer seiner Greifarme rot verfärbt, müssen Sie dringend ausweichen. Verfärbt sich ein Arm gelb, setzen Sie Ihr Netz ein. Nicht lange aufhalten, sondern gleich angreifen! Sie müssen ihm nicht die ganze Lebensenergie aus dem Leib prügeln: Nach einigen Treffern flüchtet er.

Folgen Sie ihm! Im nächsten Raum warten weitere Gehilfen auf Sie. Versuchen Sie auch hier, die schweren Jungs gegeneinander auszuspielen. Seien Sie jedoch ein wenig auf der Hut – die Granatenexplosionen zeigen in dem kleineren Raum merklich größere Auswirkungen.

Haben Sie aufgeräumt, gilt es, innerhalb des Zeitlimits das Dach zu erreichen. Oben angekommen sehen Sie einen Helikopter starten. Sofort die Verfolgung aufnehmen! Sie müssen ihm nicht lange nachsetzen, dürfen ihn aber nicht aus den Augen verlieren. Beachten Sie, dass er kurz nach dem Start nach rechts abbiegt. Versuchen Sie schon hier, vorausschauend zu schwingen.

Gewissenlos setzen die Verbrecher Tante May auf den Gleisen ab. Und schon rast ein Zug heran. Schwingen Sie mit weiten Netzschwüngen in ihre Richtung (Fixieren!). Sind Sie nur noch wenige Meter von ihr entfernt, können Sie auf die Gleise hinunterspringen und den Rest der Strecke rennen. Springt Spider-Man allerdings zu früh, wird er überfahren.

KAPITEL 12

Schockierende Entwicklungen

Folgen Sie der Wegmarkierung zu Peters Wohnung und treffen Sie danach Black Cat. Erneut gilt es, ihr über die Dächer zu folgen. Denken Sie daran, Cat zu fixieren, denn diesmal legt die Lady einen Zahn zu. Der Weg führt zu einer Lagerhalle. Treten Sie ein und folgen Sie der Wegmarkierung im Inneren.

▲ **KAPITEL 12:** Am besten attackieren Sie Shocker von hinten. Das ist zwar unehrenhaft, aber ungeheuer effektiv.

Der Shocker! Spider-Mans "guter" alter Bekannter treibt mal wieder seine verbrecherischen Spielchen. Kaum hat er Spidey entdeckt, beginnt der Kampf. Bleiben Sie mit den Netzen immer in Bewegung. Die große blaue Energiesäule in der Halle muss niemanden weiters kümmern. Geraten Sie in deren Wirkungskreis, kostet das keine Energie. Sie verlangsamt Spider-Man nur ein wenig.

Fixieren Sie Shocker und greifen Sie an. Nach den ersten zwei bis drei Treffern sammelt Shocker Kraft und die ganze Szene verdunkelt sich kurz. Danach lässt er ein starkes Kraftfeld losbrechen, das Spider-Man in arge Bedrängnis bringt. Um dieser Schockwelle zu entkommen, müssen Sie beim ersten Anzeichen auf die gegenüberliegende Seite der Halle kommen. Denken Sie daran, die Fixierung von Shocker zu lösen, um schneller Abstand zu gewinnen.

Wiederholen Sie Ihre Angriffe mehrmals, bis der Widersacher seine Bande zu Hilfe ruft. Die Mini-Shocker stellen kein Problem dar, darum kümmert sich Black Cat. Konzentrieren Sie sich auf den Hauptgegner und greifen Sie an. Mit etwas Geduld und Geschick ringen Sie ihn nieder.

KAPITEL 13

Reiner Tisch

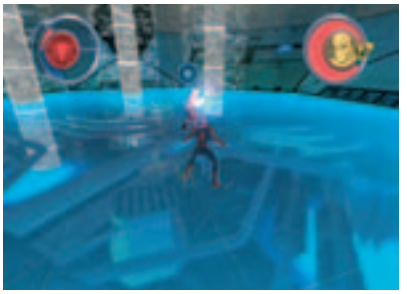
Machen Sie sich auf den Weg zum Daily Bugle und sprechen Sie mit JJJ. Kaum zurück auf dem Dach, stoßen Sie schon wieder auf eine Wegmarkierung , der Sie folgen sollten. Was rufen die Passanten? Aliens überfallen den Supermarkt? Selbstverständlich greifen Sie sofort ein. Es wartet ein alter Bekannter.

Achten Sie beim Betreten des Supermarktes darauf, wie viele Leisten Lebensenergie in der Anzeige oben aufgeladen werden. Wir verraten an dieser Stelle nicht zu viel und geben für den folgenden "stundenlangen" Kampf nur einen Tipp: Schlagen Sie Ihr Gegenüber!

Erneut führt der Weg zum Daily Bugle. Sprechen Sie dort mit der Redaktion und ▶

▲ **KAPITEL 13:** Die Mini-Shocker sollten kein großes Problem darstellen. Versuchen Sie, die unangenehmen Zeitgenossen der Reihe nach auszuschalten.

▲ **KAPITEL 13:** Während das Schutzfeld aktiv ist, müssen Sie in Bewegung bleiben.



▲ **KAPITEL 13:** Kraftfeld deaktiviert – jetzt gibt es Saures, du Shocker!

▲ **KAPITEL 13:** Hinter den Säulen treffen Shockers Strahlen nicht.

folgen Sie danach der Wegmarkierung. Wieder einmal treffen Sie auf Black Cat. Und wieder einmal müssen Sie sich an ihre Fersen heften.

Die Verfolgungsjagd wird mehrmals durch penetrante Gegner unterbrochen. Shockers Mini-Ausgaben haben Raketenprojektile im Gepäck, die sie gegen Spidey einsetzen. Fixieren Sie einen nach dem anderen und greifen Sie an. Achtung, von diesen Gegnern sollte man sich nicht einkreisen lassen. Stellen Sie sich schlau an, treffen sich die kleinen Biester mit ihren Raketen gegenseitig, Folgen Sie danach erneut Black Cat.

Sobald der Weg unterhalb einer Brücke entlangführt, müssen Sie die Fixierung von ihr lösen, um geradeaus schwingen zu können. Ansonsten wird's nass. Am Ende der Strecke gelangen Sie in ein Labor. Hier wartet erneut Shocker. Er besitzt dieselben Fähigkeiten wie im vorherigen Kampf. Zusätzlich wird er von einem Kraftfeld geschützt, das Spidey nicht durchdringen kann. Schwingen Sie herum und bleiben Sie in Bewegung, während Cat versucht, das Problem zu lösen. Nach einiger Zeit findet sie das richtige Terminal, um das Kraftfeld lahm zu legen. Sobald sie Bescheid gibt, müssen Sie auf die gegenüberliegende Plattform schwingen und dort gemeinsam zeitgleich mit ihr den Schalter betätigen. Nun wird das Schutzfeld des Shockers kurz deaktiviert und das ist die Gelegenheit zum Angreifen.

Achtung: Sobald Shocker zum Schlag mit seiner Schockwelle ausholt, müssen Sie sofort das Weite suchen. Und hier, im kleinen Laborbereich, ist keine Deckung zu finden.

Nach einigen Augenblicken wird das schützende Kraftfeld leider wieder aktiv und Shocker damit unangreifbar. Wiederholen Sie die Prozedur mit Black Cat auf's Neue, nach dem vierten Mal bleibt das Kraftfeld inaktiv.

Der Kampf mit Shocker artet zum Geduldsspiel aus – mehr als ein bis zwei Treffer können Sie nicht landen, bevor er seine Schockwelle einsetzt. Nehmen Sie die Spinnensinne zu Hilfe. Laden Sie diese wieder mit Kunststückchen in der Luft auf – das erhöht die Chancen.

▲ **KAPITEL 14:** Wer will, kann den Hof der Katze überlassen. Die macht das schon.

▲ **KAPITEL 14:** Draußen auf der Straße sind Sie in Sicherheit.

▲ **KAPITEL 14:** Wettrennen mit Black Cat. Denken Sie daran die Lady zu fixieren. Achten Sie aber darauf, die Fixierung bei der Brücke zu lösen, ansonsten landen Sie im Wasser.

KAPITEL 14

Brennende Brücken

Kaum ist Shocker endgültig besiegt, fällt Peter mal wieder ein Treffen mit Mary Jane ein. Er muss der Wegmarkierung folgen. Gerade noch rechtzeitig, denn beim Verlassen des Gebäudes wird MJ von Gaunern überfallen – Spidey greift ein. Drängen Sie einen Teil der Gegner in die Gasse hinein, damit die anderen Sie nicht treffen können. Schalten Sie dann einen Bösewicht nach dem anderen aus.

Danach treffen Sie sich erneut mit Cat und es folgt das altbekannte Verfolgungsspielchen (wer hätte es gedacht?). Diesmal gibt es sogar die Möglichkeit, ein richtiges Wettrennen mit der

▲ **VOLLE ENERGIE:** Rüsten Sie Spidey unbedingt mit diesem Upgrade aus.

Katze zu absolvieren. Als Siegerprämie winkt jedoch nur eine etwas veränderte Filmsequenz. Also ist im Falle einer Niederlage kein großer Ärger angebracht.

Am Zielpunkt wartet schon eine ganze Verbrecherbande. Die Jungs sind bis an die Zähne bewaffnet. Unterschätzen Sie die folgende Auseinandersetzung nicht. Werden Sie umzingelt, verliert Spidey ruck, zuck seine Lebensenergie.

Wer will, kann jetzt den Kampf aufnehmen. Allerdings gibt es auch einen kleinen Trick. Schwingen Sie einfach aus dem Hof auf eine der umliegenden Straßen hinaus und warten Sie ab. Black Cat unterstützt Sie in diesem Kampf – und da Katzen bekanntlich neun Leben besitzen, überlebt sie. Nach etwa zehn Minuten hat die Dame alle Gegner selbst erledigt und Spidey kassiert die Heldenpunkte ohne große Anstrengung.

Um das Kapitel abzuschließen, muss Spidey erneut MJ aufsuchen und einige Wegmarkierungen abklappern. Sammeln Sie die restlichen, erforderlichen Heldenpunke ein. Wer genügend Punkte auf dem Konto hat, kontrolliert wieder seine Upgrades und kauft fleißig ein. Erst dann geht es zu Peters Apartment.

KAPITEL 15

Rettet die Stadt

Folgen Sie den Wegmarkierungen, bis Sie schließlich Doctor Octavius gegenüberstehen. Der nun folgende Kampf findet auf dem Dach eines fahrenden Zuges statt – und Doc Ock ist richtig sauer.

Sie können sich für den Kampf so viel Zeit lassen wie nötig. Fallen Sie vom Dach des Zuges, bringen Sie lange Schwünge wieder nach oben. Wichtig ist, nicht vor den Zug zu fallen, denn das kostet sehr viel Energie. Die Kampfzone selbst beschränkt sich auf das vordere Drittel der Waggons. Achten Sie auf den Boden: Die grauen Zwischenbereiche markieren die jeweiligen Zonen. Erst wenn Sie den vordersten Bereich betreten, wird der Doc aktiv und greift an.

Im Kampf selbst wiederholt sich das Spiel aus der Bank. Leuchtet ein Arm des Docs rot auf, müssen Sie ausweichen. Leuchtet ein Arm gelb, müssen Sie diesen einspinnen. Diesmal ist es allerdings nötig, den Gegner um seine gesamte Energie zu bringen. Nicht lange trödeln, sondern die Spinnensinne aktivieren und losschlagen. Mit ein wenig Glück besiegen Sie ihn schon im ersten Anlauf.

▲ **SCHNELLE REAKTION:** Kann Doc Ock greifen, kostet das viel Energie.

Das war jedoch noch nicht das Ende. Doc Ock haut ab und hat nach wie vor MJ in seiner Gewalt. Es folgt ein Wettlauf gegen die Zeit. Sie haben lausige 30 Sekunden Zeit, um die Lagerhalle unten am Hafen zu erreichen. Und das ist wirklich knapp bemessen. Schwingen Sie vom Startpunkt aus los und halten Sie sich zunächst leicht rechts von der Wegmarkierung. Dadurch verlieren Sie keine Zeit an dem Platz, der auf dem Weg liegt. Schwingen Sie dann in Richtung Wasser und halten Sie sich an der Uferpromenade. Springen Sie auf die Halle und sprinten dann zur Dachluke. Ist die Klappe dort geöffnet worden, lassen Sie sich einfach nach unten fallen. Doctor Octavius will eine weitere gefährliche Anlage in Betrieb nehmen. Beim Versuch, Mary Jane zu befreien, werden Sie vom Verbrecher entdeckt und sofort gnadenlos angegriffen.

Im folgenden Abschnitt kann man sich gegen den Doctor nicht wehren. Sie können nur weglaufen und seinen Tentakeln ausweichen. Gleichzeitig geht auch das zweite Experiment in die Hose und Sie müssen neun Schalter deaktivieren. Erinnern Sie sich an die Schalter vom ersten Mal? Wieder entladen sich Plasmastöße, denen Sie nur mit schnellen Spinnenreflexen ausweichen können. Achten Sie auf die Spinnensinne. Zusätzlich bläht sich das Hauptkraftfeld jetzt merklich schneller auf. Sie müssen Ihre Sprünge ganz genau planen. Einer der Schalter befindet sich unterhalb des Raumes. Sie erreichen ihn durch ein Loch im Boden. Doch auch hier kann Sie das Kraftfeld erreichen. Seien Sie also auf der Hut und klettern Sie mit gehaltener Laufen-Taste an der Wand entlang. Achtung, nicht ins Wasser fallen! Am Schalter im Nebenraum ist eine kleine Verschnaufpause erlaubt: Hier rückt Ihnen "nur" Doctor Octavius auf die Pelle. Locken Sie ihn in den Nebenraum und schwingen Sie dann schnell wieder hinaus. In der Haupthalle hat man ein wenig Ruhe vor ihm.

Haben Sie alle Schalter deaktiviert, folgt der letzte Kampf gegen den Widersacher. Er läuft ab wie die anderen Kämpfe zuvor. Fackeln Sie nicht lange und nutzen Sie die Spinnensinne.

Achten Sie auch darauf, nicht ins Wasser zu fallen, sonst müssen Sie den Kampf wiederholen. Viel Glück!

▲ **KAPITEL 15:** Der Kampf findet nur auf dem vordersten Zugteil statt. Leuchtet ein Greifarm rot auf, müssen Sie sich ducken. Gelbe Arme werden eingesponnen.

DER REST

Schwungtempo-Upgrade: Der Story-Modus ist hiermit abgeschlossen. Jetzt müssen Sie 50.000 Heldenpunkte verdienen, um das Schwungtempo-Upgrade der Stufe acht zu erlangen.

Ränge: Sammeln Sie die restlichen, im ganzen Stadtgebiet versteckten Icons ein. Auf diesem Weg erlangen Sie unter anderem alle Ränge.

Upgrade: Sammeln Sie alle versteckten Hochhaus-Icons ein, gibt's ein weiteres Upgrade.

Arena: Im Shop wird nach dem Story-Modus die Arena verfügbar. Kaufen!

Erinnern Sie sich an den ersten Kampf mit Shocker? Suchen Sie diese Fabrikhalle auf und stellen Sie Ihre Fähigkeiten unter Beweis. Schauen Sie sich drinnen um und suchen Sie den charakteristischen Herausforderungsstern.

Kino: Ab in die Arena und Doc Ock besiegen! Schon wird das Kino im Shop verfügbar.

Schwingen Sie dann zum Kino und schauen Sie sich vor dem Gebäude um. Hier findet sich eine Markierung, an der Sie einige Filmsequenzen und Vorschauen abrufen können. **GH**

■ Herzlichen Glückwunsch! Sie haben das Spiel gemeistert.

THE END

IM NÄCHSTEN HEFT...

DIE SIMS 2

▲ **FAMILIEN-TEST:** Wie viel Spaß haben die Sims in 3D-Grafik?

AB 22. SEPTEMBER AM KIOSK!

SILENT HILL 4

▲ **ZIMMER-TEST:** Der Horror lauert in Ihrer eigenen Wohnung!

RESIDENT-EVIL: OUTBREAK

▲ **ZOMBIE-TEST:** Reif für den Oskar.

COLIN MCRAE RALLY 5

▲ **PISTEN-TEST:** Dieser Rallye-Wettkampf ist so hart wie keiner zuvor.

WEITERE HITS:

DAWN OF WAR

▲ **WARHAMMER:** So spektakulär kann ein Strategiespiel aussehen.

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

▲ **WAHNSINN:** Jetzt dreht das Skateboard-Spektakel richtig ab.

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

▲ **WITZIG:** Larry (mit der Stimme von Oliver Pocher) auf der Suche nach Sex.

Jetzt bequem zu Hause lesen
Jahresabo für nur € 20,40
Lieferung frei Haus!
01805-90 90 88 (€ 0,12/Min.)

IMPRESSUM

CyPress
The POWER of Entertainment

CyPress GmbH
Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Telefon (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de

GESCHÄFTSFÜHRER: Stefan Winners

CHEFREDAKTEUR: Thomas Szedlak (sz) (verantwortl. für den red. Inhalt)
REDAKTION:
Gunther Hruby (gh, leitender Redakteur), Michael Galuschka (mg, leitender Redakteur), Markus Häberlein (mh), Carsten Grauel (cg), Swen Harder (sh), Thorsten Küchler (tk), Patric Roos (pr, Volontär), Fabian Käufer (fk, Volontär) Andreas Szedlak (az, Volontär)
AUTOR: Christian Blendl (cb)
GRAFISCHE LEITUNG + TITEL: Michael Stark
LAYOUT: Kristina Arnold, Diane Feininger, Frank Pfründer
LEKTORAT: Petra Breitenbach, Silke Pohl
INTERNET-SERVICES: Tobias Hartlehnert
ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard (verantwortl. für den Anzeigenteil)
Telefon (09 31) 4 06 91 20 · Fax (09 31) 4 06 91 99
ANZEIGENVERKAUF: Markus Lutz
Telefon (09 31) 4 06 91 21 · Fax (09 31) 4 06 91 99
DISPONENTIN: Petra Smith · Telefon (09 31) 4 06 91 22
LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm
PDF-PRODUKTION: Matthias Eckert
VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil
Telefon (09 31) 4 06 91 19 · Fax (09 31) 4 06 91 18
ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 01.11.2003

VERTRIEB HANDELSAUFLAGE:
asv vertriebs gmbh
Telefon (040) 34 72 40 41 · Fax (040) 34 72 35 49

BEZUGSPREISE:
Jahresabonnement € 20,40 (Inland), € 22,80 (Österreich), Schweiz 40,20 SFR. Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: € 1,99 + Versandkosten.

ZAHLUNG ABONNEMENT:
Deutschland: Deutsche Bank Offenburg, BLZ 664 700 35, Kto. 0 448 829
Österreich: Bank Austria Bregenz, BLZ 12000, Kto. 501-326674/00
Schweiz: PTT Postfinance Basel, Kto. 40-384298-3

BANKVERBINDUNG:
CyPress GmbH
Commerzbank AG Würzburg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 072 0

BEZUGSMÖGLICHKEITEN:
Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

DRUCK: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG, Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© copyright by Videogames Aktuell, CyPress GmbH, Höchberg, Deutschland
Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion Videogames Aktuell recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in "Videogames Aktuell" erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.
Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets die vollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigefügten Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.

- Mitglied
Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. IVW)

IVW 2/2004 – verkaufte Auflage: 83.877 Exemplare

Bei CyPress erscheinen außerdem:
PlayStation 2 · DVD Video · DVD · play

ABO-SERVICE

VIDEOGAMES AKTUELL Abo-Service
Deutschland: Heuriedweg 19 · 88131 Lindau
Österreich: Postfach 4 · 6961 Wolfurt-Bahnhof
Schweiz: Gaiserwald Straße 14 · 9015 St. Gallen
Zentrale Abo-Nummer: Tel. (0049) 0 18 05-90 90 88 (€ 0,12/Min.)
Erreichbar: Mo.- Do. von 8 -18 Uhr · Fr. von 8 - 15 Uhr
Abo-Fax: (0049) 0 18 05-90 90 89
Abo-E-Mail: abo@gamesaktuell.de